最强机战高达专门志

机战FAN

Vol. 4

15th SUPER ROBOT WAR SRW Fan

卷首特辑

高达世界的思想与理念

新年大盘点

机战对高达

热门游戏彻底攻略

机战OGS外传

SD高达G世纪 魂

重磅出击

超级机器人历史/传说巨神伊甸王

超兽机神段空我/战斗机器人扎本古鲁

VCD

高达SEED外传动画

《机战OG外传》必杀动画集锦

《机战α》原声BGM

机战海报

随书两款附送

机战犯论坛

www.srwfan.com

最强机战高达专门志
机战FAN
Vol.3
15th SUPER ROBOT WAR SRW Fan
美女手
天浴池
之水羽
罗丽二人组
模型专区
武神装攻:咆
新剧场版EVA
机战OG最强造型
超华丽海报两款赠送
VCD
OG外传最新视频
机战OG真·最终话
高达00连载开始
机战MX原声BGM
机战FAN
机战犯
第3弹
期3登场
机体手办全接触!
漫画小说两不误!
第一辑及第二辑少量库存
第三辑全面接受邮购!
邮购请注明“机战3”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部
联系电话：010 64472177 / 64472180
邮编：100011 邮购免收邮资
上市热卖中!
超值定价19.8元
游戏 漫画 小说 模型 一网打尽！所有机器人在这里集结！机战犯的第一选择

目录

■ 卷首特辑

VOL.3读者建议大反馈 002
高达世界的思想与理念 004
年终游戏大盘点——《机战》VS《高达》 014

■ 电玩冲击

《SD高达G世纪 魂》彻底攻略 024
《机战OG外传》完全攻略 054

■ 原创世纪

机战OG模型 074
连载漫画——《RECORD OF ATX》 092
连载·《机战A》剧情小说 104
连载·《机战W》剧情小说 110
新作特报:《无限的边境·超级机器人大战OG传说》 150

■ 机密资料库

超级机器人的历史 116
传说巨神伊甸王 122
超兽机神段空我 128
战斗机器人扎本古鲁 135
机战W完全档案解析 142

■ 高达频道

特报总集——《基连的野望·阿克西斯的威胁》 154
《高达00》动画介绍 158
高达模型 164
连载·《夏亚的镇魂歌》 180
连载漫画:《联邦愚连队》 184

■ 机战迷

《机战α》歌词鉴赏 204
《ADVANCE OF Z》 208
高达4格漫画 216
机战FAN乐园 220
趣味专区 223

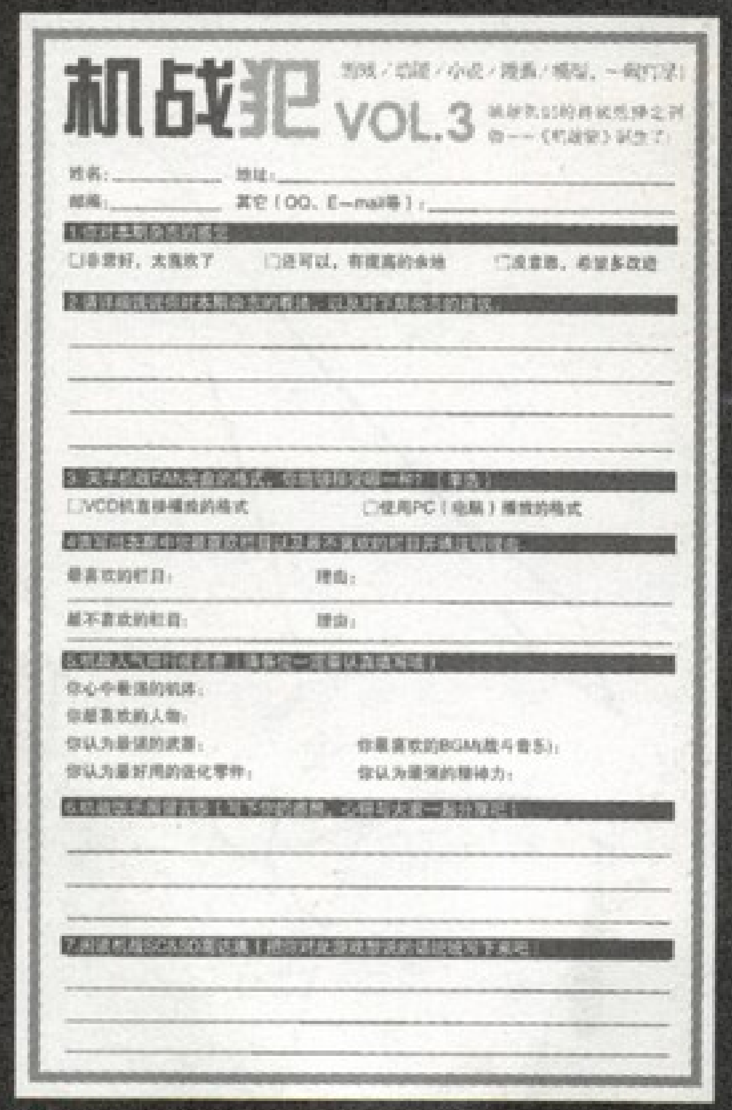
VOL.4

总策划 风林
编辑 零羽
协力 翔武
美编 小宠鱼

VOL.3

“人非圣贤，孰能无过？过而能改善莫大焉。”——《左传.宣公二年》

零羽实在是不该知如何向购买了《机战犯 VOL.3》的读者们解释，为何回函卡的内容变成了VOL,2的，故而引用了上句经典成语 ……大错已成，悔之晚矣，当发现这个问题的时候已经无法挽回了，犯下如此重大之错误，实在是该抽（自抽嘴巴100下，以示谢罪）……不过，真的是非常感谢还有众多的读者大人们不计较这个问题，仍然寄回了这张“再版”的VOL.2回函卡（有部分是连同怨念一起 ……）。感动之余，零羽在这里也像大家保证，这种白痴性的错误以后是不会再犯了（负责VOL.2回函卡排版的美编已经被我拖出去埋了 ……），并且再次感谢广大读者们的支持！


机战犯 VOL.3
姓名：
地址：
邮编：
其它（QQ、E-mail等）：
□VCD机直接播放的格式
□使用PC（电脑）播放的格式
最喜欢的栏目：
理由：
最不喜欢的栏目：
理由：
你心中最强的机体：
你最喜欢的人物：
你认为最强的武器：
你最喜欢的BGM(战斗音乐)：
你认为最好用的强化零件：
你认为最强的精神力：

↑ 图中的这张就是真正VOL.3回函卡，如果有哪位幸运读者能得到这张回函卡的话，一定要珍藏哦~（绝对有收藏价值）

很不错，相比上期来说，本期是更值得予以肯定的。封面、海报、栏目都非常之精彩。简单来说就是：非常棒！虽然比起以前，更加认真了，但是还有需要改进的地方，例如错别字问题。还有，希望在下期的杂志上有更多的模型参战。VCD里也能够收录EVA新剧场版：序。

——广西百色市　王晓东

感谢夸奖 ……有进步那是应该的（不能辜负读者大人们的期待吧），不足的地方有很多，那也是很正常的，这也就说明现在的杂志还不够成熟，需要改进地方还有的是 ……模型方面我们都是精心选材，保证期期有惊喜。动画连载是VCD中的一个固定栏目，目前暂定是连载最新的TV版动画，但找到合适的剧场版后，也是会考虑的，也许在下期中你的愿望就能实现 ……

本期的内容十分丰富，但是在书刊的排版上出现了一些问题（很是心痛），不过内容方面比起上一期来确实提高了不少啊！我认为赠品不要单只是光盘，应该将书刊中附赠的海报单独赠送。因为现在这样翻起来会对海报产生一些破坏 ……下期的光盘中希望多增加一些关于《机战OGS》的内容，比如说BGM或是战斗动画什么的 ……

——北京市朝阳区　孙希德

感谢你每期都能热心的给我们回信，提出自己的看法、建议。排版上的问题，我们会更加仔细校阅的 ……关于光盘的内容，相信你也感受到了在VOL.3中的改变，针对前几期内容上的稀疏，在今后我们会将这张光盘渐渐充实起来的 ……远的就不扯了，本期中的内容，在原有动画连载不变的基础上，还会追加最新的《机战OG外传》的战斗动画特辑以及对应新专栏“机战歌词鉴赏”的N首音乐 ……还希望本期视听赏齐备的内容，大家都能满意。

把大家想要看的东西都整合到了书里，能让人了解机器人的历史和周边。我觉得下期的漫画内容能够竖着放，因为横着看起来太累了 ……

——杭州市　姚 源

说到漫画的问题，记得在VOL.1的回函卡中曾有不少读者指出：“漫画太占版面了”、“缩小尺寸吧”等等 ……现在漫画的版式应该是最为合适的，每期节省下来的数十页也增加新的内容 ……相信你也不希望以减少其它内容为代价换来少许的舒适吧 ……谅解、多多谅解啦～

太棒了 ……我觉得下次能介绍一下魔神皇帝的相关信息。

——上海市　施晓强

感谢你的支持，从本期开始我们会增设一个新的专栏——“机战完全设定集”，这个栏目将是纯～机战的资料大会总（图片也自然不会少 ……），像魔神系列这么经典超级机器人实在没有理由不在此专栏中出现。耐心等待吧！

这本书介绍高达的东西很全面，内容非常丰富，而且画面很好，彩页精美。但我本人更偏爱于《高达SEED》，希望下期能添加一些这方面的的机体拼装知识，或个性机体介绍。

——秦淮中学　李 阳

这次杂志用纸的改良看样子是成功了 ……在《机战犯》中高达部分的内容目前还全是以最新的《00》为主，但我们也在考虑像本期新增的专栏“机战完全设定集”一样，开设若干个高达系列的专栏（比如说，SEED系），同时也欢迎有自己独特的想法、文笔优秀的朋友投来自己的作品。

让人等的时间太长了，不过，内容还是很丰富的。希望可以在下期的光盘中追加机战OG系列的壁纸以及更多的机战OG的BGM，比如像VOL.2中没有的“钢铁的孤狼”等。

——天津市河东区　王文轩

让读者大人们久等实在是不好意思 ……不过，毕竟任何一本杂志都是需要一个制作周期的，机战犯做为专门志，更是不能为了“速度”而牺牲“质量” ……当然了，今后我们也会在保证质量的前提下尽可能的提高速度 ……其实，有时也并不完全是杂

读者建议大反馈

志制作的问题，印刷过程可以不计，但印刷完毕后的运输过程可就不好说了，保不齐就会出现个什么问题，为此而耽误杂志上市的时间……比如像本期，虽然计划是在1月底上市，但实在无法像各位读者大人保证一定会在春节之前入手……

内容还是不够丰富。我想买《机战犯》的VOL.1与VOL.2，现在已经买不到了……希望能再重出一下，来个合刊，满足一下我等机战犯的需求！

——上海市浦东新区　全希晟

能看到有读者来要求出合刊，实在是让零羽感到高兴啊……不过，刚刚两期就出个合刊未免有点“骗钱”的意思了吧。也许在做满十期后你的要求就能实现……扯远了，前几期的杂志，现在编辑部内貌似还有极少的存货，想要收藏的话，尽早与邮购部联系吧（邮购部电话：010－6442177、64472180）。

内容够多够酷，但总觉得有点杂乱（机体设定图太少啦！），还有，要赞一下宇宙世纪官方年表，太棒啦！另外，我觉得可以加入一些玩家的各人感悟（小说、散文之类的），也有一定的可读性呵！OG动画的介绍，总觉得像鸡肋一般……别光OG啊！多多介绍一些其它动画中的机体、人物吧！

——保定市　张博伟

建议很不错，你要是有这方面的才能可不要吝惜哦，来投稿吧……顺便再次呼吁一下，希望各位读者大人也能积极的参与到杂志的制作过程中来，将自己的独到见解拿来与大家分享……并不需要有多高的文学修养，只要是能够说出自己对于机战游戏的理解、感悟就会有很大几率被我们登用（赚零花钱的好机会哦～）。说到OG动画的剧透，不能否认你说的不对，确实是有点鸡肋……（啊～风林，不要打我……）不过，这毕竟这是个短篇连载的栏目，至少也应该是有始有终吧，而且经典的东西多少都有回味的价值嘛（你也不能否认OG不是经典吧……）。说到鸡肋，如果是做元老级动画的剧透，大家难道就不会有相同的想法吗？你要是说：“别光OG啊！”，这就不对了，在本期中你就会看到专门介绍元老级机器人的新栏目（“纯”机战系的栏目），看过之后不要忘了继续交流哦。

进步是有目共睹的，但还是错字错行一大堆就是了。另外，VOL.3的杂志中出来的却是VOL.2的回函卡……是我中奖了？还是几率极低的自然灾害？亦或是普遍现象？

——北京市海淀区　张 弘

关于校对上出错的问题期期都有，零羽也不好再解释什么了……像《电软》这么强的杂志都不可能保证没有错误，更何况是刚刚诞生的《机战犯》呢……当然了，这根本就不能成为理由，今后我们在校对上也会加大审查力度的。总之一句话，有了错误还请读者大人们指出来，千万别客气……很不幸的说，既不是你中奖了，也不是几率过低的自然灾害，本期中的回函卡是个普遍的印刷错误……正如在开篇中我所说的，再后悔也于事无补了……零羽能做的，也就是记住这个教训，并且加倍努力来做好以后的内容，仅此而已……

请告知准确的出版日期……本期中纸张比以前好了，可印刷好像没有提高。

——广西省柳州市　周 烨

……这个，首先要向所有为买杂志而焦急等待中读者大人表示歉意了……关于准确的出版日期，我们还真的无法确定……杂志制作上的时间是固定的，但是在印刷厂量产完成后的运输等环节就无法保证了……还有就是要看读者所在的当地报亭BOSS的态度了，他（她）要是个勤快人还好说，遇到个懒惰的，不自己去盯着进货，等着送货上门的话，读者就只有干着急的份了……零羽感觉用纸的改良基本还算是成功了……虽然不能说印刷质量上有明显的提高，但至少看起来确实是比原来的干净利落了（视觉效果UP）。

本期杂志的内容相当不错，尤其是对白和漫画。拉米亚的那篇超赞。我认为既然是机战犯，就该以机战OG为介绍核心，搞一些深度研究，总感觉本期内容过浅，不过瘾。还有各位好像忘记了介绍眼睛厂出的ACE3了。

——沧州市　李 岩

看来你是非常犯OG系列了？不过从机战系列整体来看，OG也只是其中的一部分（至少目前阶段是这样……），要是真以OG系列为核心内容，恐怕该有人不答应了……其实《机战犯》自从创刊以来，基本上每期OG系列的内容都不少……深度的研究是一定要有的，我们也在积极的准备这方面的东西，敬请期待吧……提起ACE（《异世界传说》）系列，类型改成了动作射击，与《超级机器人大战》系列有了标志性的差别，已经不能称为正统的机战了。但也应属于《机战犯》的介绍范围……由于此游戏有价值的深度研究并不多，要是只登流程攻略又显得没有诚意（电软上早就已经有了……）。鉴于ACE系列的三部曲已经完结，今后也许会制作一篇此类的特稿（回顾＋评论＋研究），不知大家是否能喜欢呢……

本期貌似比前两期要薄，但好在价格没有变……《机战OGS EP2.5》以及《机战OG外传》的汉化都未完成。做为“机战犯”，我迫切地想知道详细的剧情，希望能在下期中看到。

——Heart Wren

的确，当零羽拿到样刊后也大吃一惊——杂志变薄了……当时还在想，这本书上得放了多少东西，才能被压的这么扁（开玩笑的）。由于用纸的改变，本期杂志整体的厚度也发生了改变，但是页码绝对是完整的（一页也不少）。不知连续买下VOL.2与VOL.3的读者大人们是否发现，“改良”后无论是文字还是图片，印刷出来的效果都更加清晰了。

机战游戏的剧情小说，除了已经在连载的DS上的《机战W》之外，在本期中还会增加一部《机战A－阿克赛鲁篇》的……关于《OG外传》的剧情小说，我们也在积极策划中，也许用不了多久就能与大家见面了……

高达世界的思想与理念

不管是现实社会还是虚构的动漫、游戏世界中，可以说只要有政治组织的存在，就会有政治引起的潜在或者是表面化的军事上的冲突，而这些冲突的直接导致的原因之一就是政府当局的政治理想（或政治立场）的不同。而今年，2008年则又是《机动战士高达》系列的第30周年，笔者觉得，在经过了30年的发展，高达系列作品集也有了许多个不同的世界群，比如第一段作品群为主的“初代”到“逆袭的夏亚”、之后的“F91”、“V”等等，这些还只是在一个叫做“宇宙世纪”的大的世界纪元中的一些分支。如果要说超出“UC”的话，那还有AC（后殖民纪元）的“W”、以及还有广大女生用户群的CE（统一历）的“SEED”，包括最新作的AD（公元）的“00”。有这么多的纪元群（当然还有几个没有列出），可以说高达世界的家族已经是十分繁杂了。而在这繁杂的世界中，还有一些隐藏于战争背后的内容，这些内容就是我们所谓的“思想”，还有是一些被“政治”化的思想。那么，我们现在更应该回过头来，去回顾一下过去的高达世界中的思想发展的轨迹。

“高达”世界的政治思想的开端，其实应该从吉恩共和国的创始人——吉恩·戴肯的新人类的政治化的思想谈起。新人类，日文原文为ニュータイプ（NewType），直译是新类型，完整了说是“新类型人类”。说到这个“新人类”，简单说来是可以使用浮游念动兵器的人群，但并不仅限于此，还有其他的一些“功能”如预知未来等等。毕竟新人类这个概念要细说的话能够写出一篇新的文章，但这不是本文的重点，所以也只是如此点过而已。不过，高达世界中的第一篇演说（时间线为基准）可以让我们了解到更多。

> 宇宙这一新的环境要求人进行新的一次变革。第一次人类的革新是从猿向人的变革（此处原词用的是“文艺复兴”的单词，原词意为“再生”，此处引申为变革。译注），第二次的革新人类得到了封建到中世纪的文明，然后，作为第三次的革新得到宇宙的新人类。
>
> 那是指捕捉到更广大的时空中的另一个认识域的中间，因此有着对各种事情更深的洞察力与有着更便利的人群。因为，在以前的人们移动所得到的距离称之为国家（或部族），在有了搭乘物之后带来的移动力的扩大超越了国家的认识，得到了进入宇宙的全球化的世界观。
>
> 而后，新人类离开地球，认识了在包含有地球的广大的空域中生活的场所。这一次，请相信人们扩大磨练自己的欲望与睿智。这些人在大地之上飞翔。这些飞翔的人们的思考与认识力随着欲想将巨大的空间作为自己的生活空间而认识，当动用了以前没有被利用过的大脑的部分时，人们可以得到充满着更高、更深、更加慈爱的精神。
>
> 在过去，人们有着沉重的只使用了自己的大脑细胞不到一半功能的历史。当这些人们逐渐地把睡眠中的大脑细胞唤醒的时候，人就将改变。
>
> 宇宙！这个离开了大地的全新的环境才是能够唤醒在过去在沉睡中的人们的思考能力。上帝（此处原文用的是“神”。译注）……上帝在有史之前为什么要将超过所需的大脑给予人类?
>
> 只是在以前的环境中，人类的可以生存的情况下，只需要使用人类自己大脑的三分之一的功能就可以了。然后，剩下的，不就是上帝预先为人在更强的人类的应该生存的巨大空间和生存在时空中所准备的部分吗?
>
> 潜在能力这一暧昧的人类的能力的使用方式中，人们可以发挥出现在能够思考出的更强的能力部分。宇宙的人民！现在正是在宇宙这一环境中将自己沉睡的能力唤醒吧！到那时候，人类将被革新！也许会成为真正的人类的变革！到那时候，人类应该会，巨大的空间，以及被确信为不能被超越的时间不也可能被超越的吗?
>
> 这并不是梦！当需要宇宙的这个广大无边的时空作为生活的区域时，人类就必须自己掌握超越时空的生存能力！
>
> ——吉恩·兹姆·戴肯《给新人类们》
>
> 出典：小说《机动战士高达Ⅲ PART17 怨念》

这篇演说应当说是埋下了之后的“吉恩独立战争”的基因。在整篇演说稿中，在中文化的过程中已经不可避免地损失了原有的一些意境（现代中文的问题？），但希望注解能够找回一些吧。吉恩·戴肯在全文中就灌输着一种思想，在宇宙中的“新人类”是更高级的人类，在地球上的人则是在变革之前的旧人类。也许这也就是后来基伦·扎比的“优良人种”论的启发点之一吧。但是，上面这种所谓的论述，必须在人类已经在革新的过程中，也就是后来所说的“新人类的觉醒”。那么有人了吗？有。多吗？不多。在当一种思想、一个群体没有达到一定数量之前，他们是无法成为历史的主流的，只能是历史上的插曲。但高达的历史仍然在继续，随着吉恩共和国的建国宣言的发表，这种现象也就加重了……

在宇宙生活着的我们，已经是步路在人类革新道路之上的新人类了。我们移民者们，原本应当不被政治上的与经济上的制约所束缚，但地球联邦政府，却抽取所有宇宙移民的经济基础，并且，还征收为维持运行殖民卫星的税金。如果说这些收益的一部分是用于维持现代系统而做的投资的话，那到是可以。但是，被特殊法人回转的收益金又去了哪儿了呢！？这个答案可能是永远都是会被石沉大海的吧。这就是组织！直截了当地说吧，这就是所谓官僚的组织做的事！

就算我们拥有了自由来往地球与殖民星的技术，但是执行的许诺权还是被联邦政府所独吞。这也被现代的支配体制所吸收。这正是可以说是大于宇宙的无底之沼泽。

现代资本主义将殖民星的亿万人口，视作为以长期存在的企业形态的消费集团。成为了宇宙移民的我们，为了从地球到殖民卫星的费用，不仅要以三代的“贷款”的方式支付，但不仅如此，还不能许可回访地球。这就是移民者，被决定为宇宙移民的系统持续存在而被剥夺的存在，但也意味着有着生命也没有了用途。

SIDE3，从地球上看的话是在月球背面的最遥远的SIDE。在这里已经繁育后代的我们，如果不通过我们自己的手来获得新的体制的话，只能成为只是有着生命的动物。我们决定，必须不为联邦政府和那个有关系组织的利益而生存，作为新的种群，获得主权的新人类。

——吉恩·兹姆·戴肯《吉恩的独立宣言》

出典：小说《密会—阿姆罗与拉娜》

这篇“独立宣言”是在UC0058年发表的，同时吉恩共和国树立。我们可以注意一下宣言中的第一句的这样几个重要的词：“我们”，“新人类”。日文原文则是“我々は”？“ニュータイプ”。先看中文的部分，单从语法的角度来看，“我们”是主语，指的是SIDE3生活的人们。而“新人类”就是最重要的宾语了。把这两个词连接起来则是“我们·新人类”，中间的谓语以文中的主要谓语“是”连接。这与日文部分的“我々はニュータイプ（我们是新人类）”的关键词的含义相同。可见，吉恩在这时已经传递了一个信息——虽然这是带有错误信号的——我们是新人类。之所以会出现这样的局面，吉恩会起来带头自己获得主权，在他的宣言中也说得很清楚——联邦政府的不正当运用方式的制裁。比如——三代在殖民星上繁衍生息，并且在此期间不能回到地球上。另外，还需要支付所谓的税金为殖民星的运转作保障——但这笔钱并不完全用到原本标明用途之上。这明显不就是腐败的最高政府么？这两个大要点成为了吉恩共和国建国的最大的原因。

在接下来的吉恩独立战争之前，我们似乎应该还是来看看，这个其实只是寻求不被压迫的民众集团反抗与“新人类”变革的积极意义。虽然这个建国或者说是反抗并不是流血事件，也不是政变。但是在某种层面上来说，否定了“地球联邦政府”的唯一最高政府的事实，这必定会损坏联邦政府的多方面的利益。但是，对于三辈子不能回“家”——这个“家”指的是地球的殖民者们来说，却是一种解脱性质的。那么，理想中的“新人类”那更是一种理性的存在——开发利用更多的大脑，使得人类变得“三更”（更高、更深、更加慈爱的精神），这对于现代社会也是一种很有挑战性的课题。何况，这是在30年前提出来的一种带有科幻性质的动画作品。

在吉恩共和国成立10年之后（UC0068），吉恩·兹姆·戴肯意外死亡，第二任首相由德金·索多·扎比继任。翌年8月15日，吉恩共和国更名为吉恩公国。德金·索多·扎比就任公王。0078年10月，吉恩公国发布国家总动员令，开始开战前的备战。0079年1月3日，吉恩公国对地球联邦政府发表独立宣言（兼宣战布告），宣战布告的同时对地球联邦军的势力点发动强袭。在这次宣战布告中，我们再一次听到了移民者对联邦政府的长期不变压制行径的不满。

通告地球联邦政府以及居住在地球所有的人们！

我是吉恩公国总帅，基伦·扎比。

地球联邦政府把我们驱赶到宇宙，并且从地球上支配着宇宙……然后一些握有着权利的少数人为了满足自己的私利，持续剥夺着我们宇宙移民者的自由。

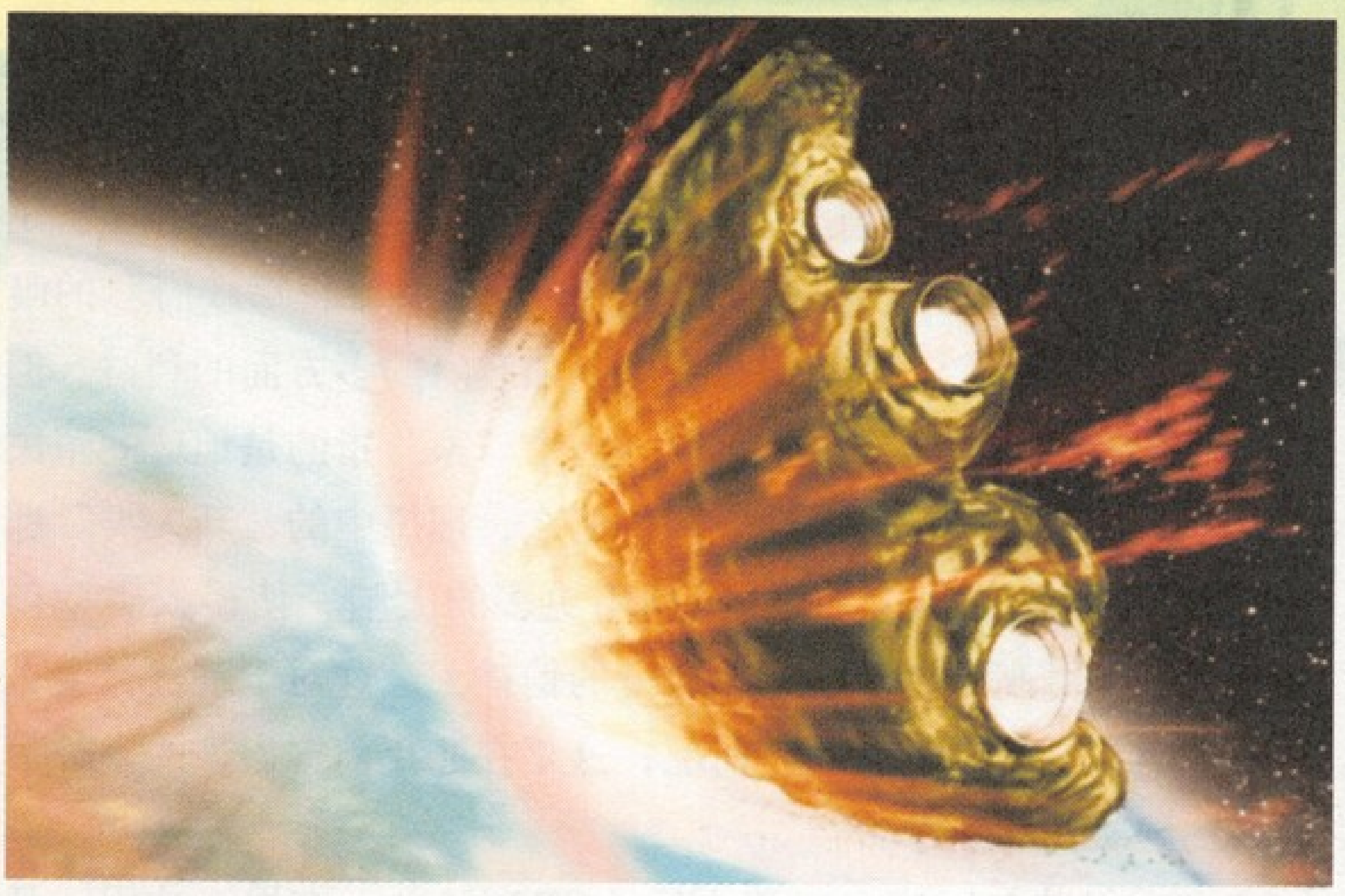
但是，这个屈辱的历史将在今天结束！为了粉碎腐败了的联邦政府，为移民者夺取真正的自立的胜利，我们吉恩公国向地球联邦政府宣布宣战！！

——基伦·扎比《宣战布告》

出典：PS2游戏《机动战士高达基伦的野望～吉恩独立战争记～》

其实，一年战争期间的起因已经很明确了——就是因为两大集团，一个是腐败集团，另一个是独裁野心集团。当时在吉恩·戴肯时代就不太可能出现这样的大战场面。但是，我们却又有一个问题了，为什么在战力均衡基本上向联邦军倾斜的时候，吉恩公国军仍然会为了独裁野心集团卖命呢？我们可以从基伦接下来的两大演说中来寻找答案。

我们失去了一名英雄！但是，这是否就代表着我们已经失败了！？不！这只是个开始！



相比于地球联邦，我们吉恩的国力不足他们的三十分之一。尽管如此，到今天为止还在战斗到底是为了什么？诸位！因为我们吉恩公国的战争目的是正义的！这点对于诸位来说是最清楚的。

把我们驱赶到宇宙，成为了宇宙移民者！还有握有权力的少数人将膨胀到宇宙的地球联邦控制了50多年！居住在宇宙的我们多次要求自由，但都被联邦给践踏了！吉恩公国揭开的为人类个人自由的战争不可能被上帝（此处原文为“神”，译注）所抛弃！

我的弟弟，诸位所喜爱的卡玛·扎比牺牲了！？为什么！？这是我们新的时代的统治地位由人民选举产生的历史必然。那么，我们更应该正起衣襟来打破现在这个战局。

我们在残酷的宇宙空间作为生活的地方，一起苦恼，一起磨练才筑就了今天的文化。

吉恩·戴肯曾经说过，人类的革新是由宇宙的人民——也就是我们开始。但是地球联邦的那些老鼠们，越来越认为自己拥有着人类支配权与我们做着抗争。诸位的父亲以及孩子，就在这个联邦的毫无思虑的抵抗下牺牲了！

这种悲伤与愤怒绝不能忘记！而卡玛用他的死来向我们说明了这些！

我们现在把这些愤怒集结起来，打倒联邦军，可以得到第一个真正的胜利！这个胜利才是给所有牺牲的战死者的最大的安慰！

国民们！将悲伤化为力量！站起来吧，国民们！

希望不要忘记我们吉恩国国民才是被选中的人民！作为优良人种的我们才可以征救人类！

吉恩，万岁！！

——基伦·扎比《卡玛的国葬》

出典：剧场版《机动战士高达Ⅱ 哀·战士》

（译者注：部分台词据游戏“基伦的野望”动画片段进行了修正）

我不知道现在只是单从“NT（新人类）”学说到吉恩建国，到独立战争的暴发，再到现在的卡玛的国葬。作为一名“吉恩派”的人会是一种怎么样的感觉，而“联邦派”又是一种什么样的感觉。我承认，我个人更倾向于吉恩，但不是扎比时期的吉恩公国。联邦派仍然是会说，这是基伦的花言巧语，这是独裁，甚至于就连基伦的父亲说过的话也会带出来。不错，从情义上基伦似乎确实差了很多。但是，这是战争，为了战争的继续，为了从本来就是弱势的一方要想压倒有着强大力量的一方（指硬件资源等，何况这时联邦军已经有了高达，并开始着手量产RGM-79吉姆，双方都已经进入了有MS的局面），就必须鼓舞士气。中国古代的战争一旦被围城了，城中没吃的了，首先被吃的都是什么？可有人知道么？女人，城中的最高将领带头先将自己的妻子杀了，分肉给士兵吃，到最后吃的是不能打仗的伤兵。这样的事不是单例，历朝历代都有发生——人相食。为什么要引用这个？这说明什么？只要有胜利的希望存在，就应当不惜一切代价不能让士兵人心涣散，士气下降。这是基伦作为总帅的高明之处。如果他不这样，估计在UC0079·12·31日前早就已经结束战争了，公国军应该还是迅速溃败。

我忠勇的吉恩军战士们。

现在，地球联邦军舰队的半数，在我们的太阳能射线（Solar Ray）中从宇宙上消失了。正是由于这光辉才是我们吉恩的正义的证明。

受到决定性打击的地球联邦军不管还剩下多少战力，那也已经是如同形骸。

我敢大胆地说，就只是渣！

就这样的软弱的集团，我在这里断言，他们无法突破这个阿·帕瓦·空。

人类，在被选择的我们这些优良种的吉恩国国民的管理经营下，可以第一次永远地生存下去。再继续战争的话，就关系到了人类自身的存亡。让地球联邦的无能者知道，为了明天的未来，我吉恩国国民必须站起来！

吉恩！万岁！

——基伦·扎比《在阿·帕瓦·空的演说》

出典：剧场版《机动战士高达Ⅲ 相逢在宇宙》

可能有人会说，吉恩军不是最后还是被联邦军占领了最后的大门了么？不错，但是希望各位寻找这样的细节：1、基伦总帅的战死；2、自称接手阿·帕瓦·空指挥权的希利亚的动作。

我们先来看第一个。“基伦总帅的战死”，这个消息是公报，公开通报的消息。“0083”中的卡多在0079的最后一战中，他接到的信息就是“基伦总帅已经战死”，而基伦的真正死因完全可以说是由于希利亚的叛乱而被谋杀的。这样的信息对于前线的战士来说，那肯定是有这样三点的影响的。1、军队最高统帅的死亡，对于整个军队来说都是会有士气动摇的，严重的情况下会立即造成战线的崩溃。吉恩的这次战斗就是出现了严重的情况，我们不是有兵法云，擒贼先擒王吗？就是这个道理。可能有人会说不是希利亚接手了么？这个我们在下面再说。2、会给前线部队造成联邦军已经在某个区域突入到了指挥中心，既然已经被联邦军突入到了指挥中心了，那还能打什么呢？当然开始逐渐放弃了攻击，这是第二点。3、基于第2点，基伦总帅在交战前不是大放狂词，不会被打破么？从原来的信心、士气百倍一下子就被击垮到地。这样的状态同样是不能进行有效的阻止进攻的。我们再来看希利亚在自称接手指挥权后做了件什么大事，她下令给她的部下：为我去准备一艘战舰，准备撤离阿·帕瓦·空。所以她的接手指挥权只是“自称”，这个时候的吉恩军的前线指挥部其实已经形同虚设，已经无法达到调度与指挥的功能了。并且加上受希利亚的指示的“总帅战死”这一荒唐的通报。致使吉恩公国军在失去指挥的情况下，变得没有任何战意。阿姆罗也说：怎么好像突然吉恩的反抗变弱了？

吉恩公国的战败是由于内部矛盾引起的，而并不是屈于联邦军的攻势之下。因为吉恩国民确实有很大一部分对于地球联邦的做法实在是不满，在有人能够跳出来表示可以翻转当前的局面的情况下，就算原本只是观望的人也加入到了其中，虽然战争的发动还是会引起反战派的反对……

相比从一开始就被一方面定为错误的一方，在错误的行动开始后，也变得主动与正义起来，这就是地球联邦。但是地球联邦方面在0079年期间的演讲其实也有两篇。一篇是在小说版《机动战士高达Ⅰ PART4 新人类》中记录的雷比尔将军从吉恩公国从逃离后发表的演说。但是我对照游戏《基伦的野望》中的雷比尔的同演讲（节选）发现，这篇可能是最长的演说稿并没有找到雷比尔的味道，文字上也没有找到相近似的地方。所以，这是一直上面都是吉恩派系的演说。不过，在游戏作品的CG中，我们还是找到了有配音的几个演说片段，但根据我的研究，这些片段其实应该就是“吉恩无兵”的演说片段。那么下面，我们就来欣赏一下这个其实上表示支持一部分吉恩国民想法——应该打倒的是腐败的联邦政府上层人物的联邦军将军的演讲吧。

我用这双眼睛，看到了吉恩详细的内情。吉恩比我军更辛苦。在前段时间的殖民星落下与鲁姆两次战役，对于吉恩来说也只是勉强地获得胜利。

我们也是艰苦的，吉恩也是严峻的（均指面临的现状，原话省略宾语。译注）。他们所留下的兵已经不多了。

——雷比尔将军·在签订南极条约时的电视演讲

出典：游戏《机动战士高达 基伦的野望》系列

这场战争，由一部分人群的私利私欲开始的。他们的欲望夺走了许多的生命，以及现在，还在不断地污染母亲地球。

联邦军的诸位，确实这场战争是坚苦的。但是敌人比我军更加疲弊。而且，敌人所剩下的兵力比我们更少。

——雷比尔将军·对联邦军内部的全军演讲

出典：游戏《机动战士高达 基伦的野望》系列

我们其实可以发现，雷比尔与基伦这两位军事统帅对于自己指挥的部队的激励能力与激励方式都是基于自军所处的相对正义位置。基伦利用的是联邦政府的腐败，而雷比尔所持有的则是少数人的私心的弱点。在雷比尔的这两段演说中，其实应该都是

节选级的长度，都在最后说明了“吉恩无兵”的现状，这对于联邦军来说，就相对了解了对方的情况。所谓知己知彼，百战不殆（或百战百胜），这当然是给士兵吃下了一颗定心丸。从而使得联邦军可以逐渐可以扳回战局。

最后，被称为一年战争的持久战还是在吉恩共和国与地球联邦间签订的停战协议下终结了。但是，一些野心家仍然还是等待着机会……

UC0083年10月31日，迪拉斯舰队司令埃古维·迪拉斯向全世界放送了宣战布告……

通告地球联邦军，以及吉恩公国的战士。我们是迪拉斯舰队。

所谓的被称为一年战争，也就是吉恩独立战争的终战协定是伪协议，这样的事在谁的眼里都很明白。至于为什么，因为协定是由称为“吉恩共和国”的卖国贼签订的。我们的战斗的目的没有丝毫动摇。这在一会就将为大家证明事实。

我们每天都在思考着。相信着宇宙住民的自立权的确立，在战争的业火（业，佛语。此处指恶火，非善之火。译注。）中烧烤的人们。以及现在，不必要再飞进这火中的年轻人。

对于宇宙住民从心底要求获取自治权的请求，联邦会行使其那强大的军事力，将这萌芽摘除的意图我十分清楚。

看吧！这就是我们的战果。（此时背景为从联邦军基地夺取的拥有核攻击能力的GP-02A。译注。）这台高达是以核攻击为目的开发的。违反南极条约的这台机体，在这秘密开发的事实面前，还有人能否定令人憎恨的联邦吗！？

回头看看！为什么会爆发吉恩独立战争？为什么我们会和吉恩·兹姆·戴肯在一起？

我们已经等待了三年！在我的军团已经没有犹豫叹息之人！现在，以真正的年轻人的热血化为我的血脉，在这里我重新宣布对地球联邦政府宣战。不再为虚假的和平所迷惑，为了不断地从心中听到的祖国的名誉。吉恩！万岁！

——埃古维·迪拉斯《迪拉斯舰队的结成·对联邦政府的宣战布告》

出典：OVA版《机动战士高达 0083 星辰的回忆·第5话 高达，前往星之海》

在迪拉斯的演说中，其实已经把他对于发动这一次战争（这次能叫战争么？）的理由说得很清楚了。第一、所谓的停战协议。不错，当时是吉恩公国与地球联邦的交战，协议书上是“吉恩共和国”，虽然吉恩共和国是“吉恩公国”的前称。但是，对于军人来说，这突然的变动，就有种政变后被欺骗感。这种感觉是很难说清楚的。第二、他很清楚当时的地球联邦政府对于宇宙住民的政策性，一种带有种族歧视色彩的军事压制政策。通过正当手段获取自治权（或自立权）在那段时间内是无法成功的。当然，其实这两点可以归结为一个：不承认现状，所以一直在寻找机会翻身。

对于迪拉斯本身而言，剧中给他的一个称号已经是很到位了——基伦的亡灵。而在这次吉恩残光的照射之后，促成了在地球上的另外一个“私兵”组织——提坦斯。

看吧！这次的事件就是由梦想着地球圈平静的一部分乐观主义者引来的！

像迪拉斯舰队的崛起，这样的具体事例一例都太不为过了！

另外在上个月的13日，不仅仅是看到了造成北美大陆谷仓地带极大打击的殖民星落下事件，还把我们的地球直接晾到了永不绝断的各种危机当中。

地球。为了让这个宇宙中的象征屹立不摇，我们在这里诞生了！

地球。为了再次得到真正的力量，“提坦斯”成立了！

——巴斯克·欧姆《提坦斯结成宣言》

出典：OVA版《机动战士高达0083 星辰 的回忆·第13话 急驰风暴》

世界的恶性循环开始了……原本只是一些宇宙住民对地球联邦的政策不满引发了世界上最惨烈的战争——也就是一年战争。而在提坦斯这一地球住民的私兵（原奥古领导人布雷克斯的评价）组成之后，以打击所谓的吉恩残党为名，对宇宙住民进行了无差别的杀戳，这也引发了又一地球联邦系的另一组织的结成——反地球联邦联盟——通称“奥古”。在奥古成员的努力下，奥古终于将在地球联邦议会上进行揭露提坦斯的丑行时，布雷克斯被暗杀，而奥古的军方前线指挥者——柯特罗·巴吉纳大尉被布雷克斯指定为他的接班人。在如此突然的事件中，柯特罗大尉的一番即时性的演讲，使得提坦斯军在地球联邦的地位遭遇了一次严重的地震：

议会的各位，在电视机前观看的联邦国民的各位，请原谅这突然的无礼事件。

我是奥古的柯特罗·巴吉纳大尉。在开始之前，还有一件事情希望让各位了解。

我在以前，是曾经被叫过，夏亚·阿兹纳布尔这一名字的男人。

我想借用这里，以吉恩·戴肯遗志的继承者的身份来说明一些问题。当然，并不是作为吉恩公国的夏亚，而是以吉恩·戴肯的儿子的身份。吉恩·戴肯的遗志，并不是如同扎比家那样欲望生根的东西。吉恩·戴肯并没有创造吉恩公国。现在，提坦斯将地球联邦军作为自己私物的事实，比扎比家的做法更为恶劣。

人们前往宇宙，原本是为了回避地球因人类的重量所消失。以及，到了宇宙的人类，在随着生活圈的扩大，误解了人类自身所拥有的能力，拥有了像扎比家这样专横跋扈的势力的历史。这是不幸的！已经不能再重复这样的历史了。

随着前往宇宙后，能够扩展人类的自身能力，为什么不能相信？我们在说地球在被人的手污染着。而提坦斯，聚集了被地球所吸引的魂的人们，打算把地球吃尽！

人类在很长的时间内，在这被叫做地球的摇篮中嬉戏。但是，时间已经到了，人类应该从地球离巢的时候了。在这个时候，为什么要与人类自己战斗，非要污染地球！？如果不将地球恢复回其自然的摇篮，人类不在宇宙中自立的话，地球就将不再是水的星球了。

而这达喀尔，也已经在被沙漠所吞没着。这样的地球已经是疲劳不堪了。

现在，谁都想留在这美丽的地球上。如果，谁都想着为了达到自己的欲求，像寄生虫一样沾在上面绝对不行。

而现在提坦斯，就在这个时候发起了战斗。看吧，就是这暴虐的行为！他们曾经是从地球联邦军中膨胀起来，将所有反抗他的都称为恶，而这才是恶，完全可以断言是在让人类衰退！

观看电视的各位应该可以判辨清楚的。这就是提坦斯的做法。我们以武力制压议会也是错误的。但是，提坦斯不顾议会中有自己的议员，要将这破坏了！

——夏亚·阿兹纳布尔（柯特罗·巴吉纳）《达喀尔演说》

出典：TV版《机动战士Z高达·第 37话 达喀尔之日》

这场演说，使得夏亚从柯特罗的假名以自己真实的身份走到了台前——那就是吉恩共和国首相吉恩·戴肯之子的身份，当然，在这之后，其实夏亚并没有恢复使用他真正的名字——凯斯柏·雷姆·戴肯，似乎“夏亚”这个名字已经成了真正的他。

回过来说演说本身。在本文中所引用的演说，并没有从某些版本的“别结束会议！想借用一下这位置！”开始。这句话原本就只是一句台词，在游戏版的各种版本的录音中都没有记录这段话，可见，它并不是演讲内的内容，与演讲的中心无多大关系。这段演说除了在上面提到的给提坦斯造成了一次大地震以外，其实还使得奥古——反地球联邦联盟成为了地球联邦替代提坦斯的精英部队。奥古组织也开始进入地球联邦的议会，影响了地球联邦的一些政策。当然，最主要的是，夏亚，这位在一年战争时期的英雄级别的军官，开始展现他的政治风采与领导风采的一面。而他的理想，只是想让全人类都觉醒成为新人类。在这篇演说中，其实我们还可以发现一个很有趣的问题——或许现在是一个很严峻的现实问题——地球环境的恶化。因为TV版的“Z高达”作品是在上世纪的1985年3月2日开始上映的，在20多年前的当时，在动画中就提出了这样一个中心思想是保护地球、停止战争、恢复自然的一个概念，对于现在来说，也还是很有挑战性的问题。说句题外话，在去年（也就是2007年）底，关系到全球气候温室气体减排的巴厘岛路线图到出炉也没有最终达成实质性的内容，虽然有相关的官员说是“至少比没有要强”。而在《达喀尔演说》中提到的问题，却在25年后的今天，很微妙地发生了，虽然还没有在20年前的“大猜想”中的那么严重。

在夏亚成为奥古的领导者之后的最后一战，夏亚、哈曼、西罗克以及卡缪间的对话其实也有一定的当时作品中的人类进化的

含义，并且这些台词其实也还具有自由辩论演讲的特性。下面一起欣赏4位新人类间的思想上如何交锋的吧。

柯特罗：剧场的遗迹吗？嗯！？

哈曼：夏亚！把枪扔掉！

柯特罗（惊讶状）：啊……哈曼！

哈曼：真是个不错的演员啊，夏亚。如果没有可以谈话的余地的话，这里就是你的葬身之地了吧。

柯特罗：不是，还有一个演员吧。

哈曼：嗯？

西罗克（冷笑）：哼哼哼。

哈曼：是吧，做戏这种事情是西罗克最拿手的吧？

西罗克：我只不过是历史的见证人，不像吗。但，我比夏亚冷静。

柯特罗：我不冷静的么？

西罗克：是啊，你是想用你的手得到这个世界。

哈曼：和西罗克讲的一样吧，夏亚？那么你来帮助扎比家复兴就可以了。在这之上，我们一起来考虑世界的事情吧。

西罗克（惊讶状）：嗯！？

哈曼：先把这个讨厌的观众干掉再说。

柯特罗：哈曼，我只是，不想把世界带向错误的方向而已。

哈曼：那么请问，打倒扎比家、消灭提坦斯后的世界中，你到底想做什么？

柯特罗：即使我不插手，向新人类的觉醒也会改变人类。等待到那个时候。嗯！？

哈曼：不和我合作的话，那就是消灭你。在这之后，将扎比家复兴。这就可以很简单地指出人类的道路。

柯特罗：还没有发现这是在重复着错误吗！

哈曼：不能洞察世情的男人，就必须应该被消灭！

卡缪：那是错的！

柯特罗（惊讶状）：卡缪！

哈曼（惊讶状）：嗯！

柯特罗：是卡缪吗？

卡缪：真正的应该要消灭的，不是那些灵魂被重力所缚束的人吗？但是，为了这样就要让这么多的人类死亡，这是错误的！

哈曼：愚蠢的话！

西罗克：即便动用真情可以感动俗人，对我们是无效的！

卡缪：做出一个不珍惜人心的世界，要成为什么了？

西罗克：不能和天才的步伐一致的俗人一起能做出什么！通常能推动世界前进的，是少数的天才！

卡缪：不对！

柯特罗：卡缪，撤退！

卡缪：不！

西罗克：渺小的感伤只是将世界引向灭亡，少年！

柯特罗：卡缪！

卡缪：嗯……。

哈曼：你们是……

西罗克：嗯！

花：卡缪，快到外面来！

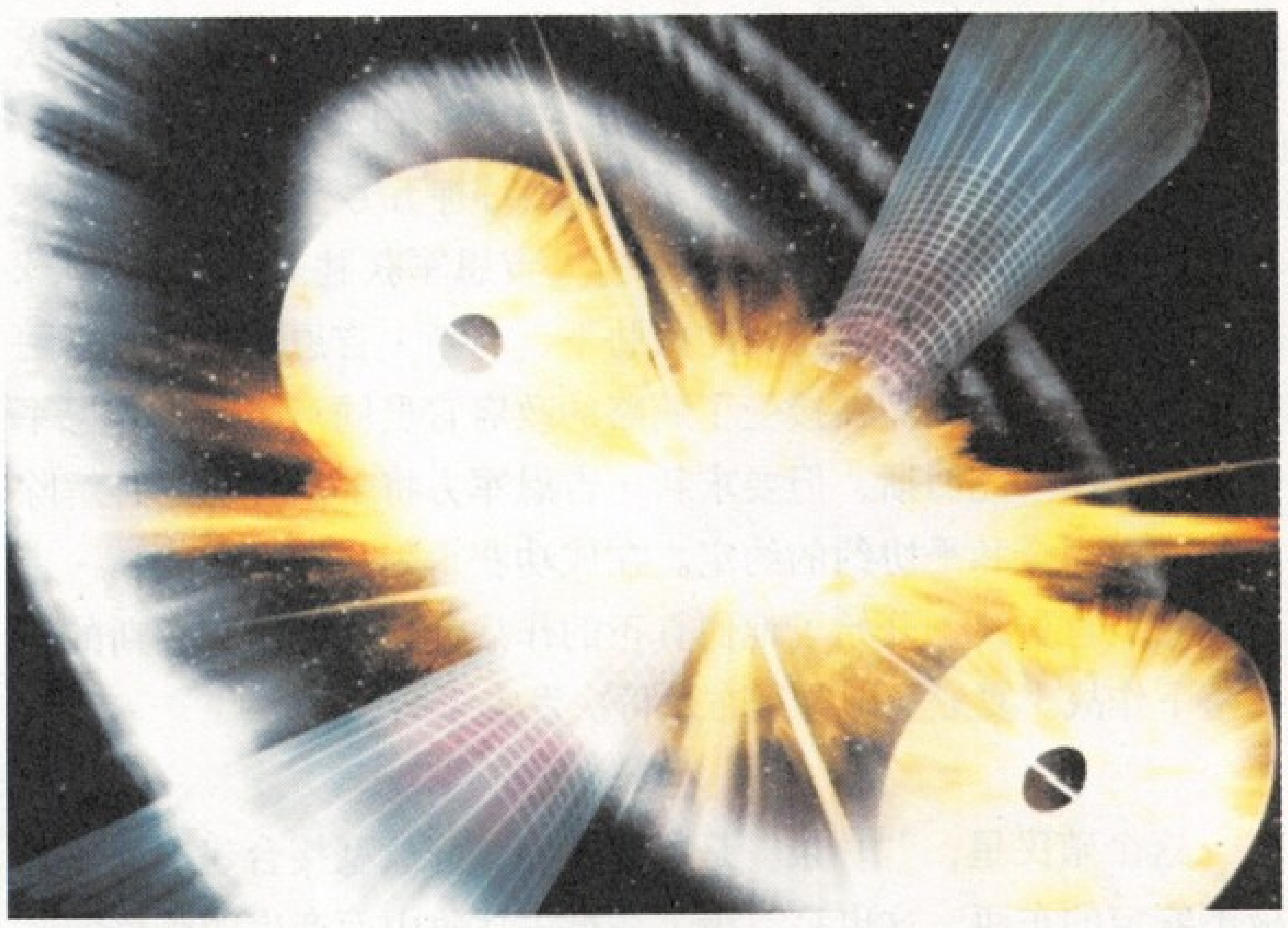
哈曼：嗯。

柯特罗：走，卡缪！

出典：TV版《机动战士Z高达·第50话 纵横宇宙》

从原作故事上来说，夏亚在这个时候对于卡缪其实是寄予很深的期望的。以至于在之后还说出了这样一句名台词：“创造新时代的不是老人”。而正是这样的话，我们可以发现，这时的夏亚已经是完全继承他父亲遗志的，也是高达系列作品中最具有正派领导者一面的人物之一。在TV版的最后，卡缪的精神崩溃使得这位奥古的领导者又一次走向极端。要问为什么？他是希望看到，或者说是等到全人类的新人类的觉醒的。而他在0079就遇到了一次新人类所带给他的悲剧——拉娜的死。在格林普斯战役中又出现，并且不只是一次的悲剧，风·村雨的死给卡缪的打击，阿姆罗下意识说了一句：“重复了同样的错误……”而卡缪在TV原作中的精神崩溃使他（夏亚）对于人类的变革感到了空前的一种压抑感，一种被反抗的感觉——这是新人类的悲剧吗？如果是必然的，有方法可以改变吗？夏亚再一次消失在人们的视野中。

在格林普斯战役刚终结不久，在战役中先退后自保的阿克西斯的“新·吉恩”部队发表了扎比家复兴宣言，开始向各地区开始派兵制压。而新·吉恩的实际领导者哈曼在这次的派兵策略中，多了比几个月前的冲动。这只是因为在几个月前的，再次与夏亚破裂所引起的么？这次被后世称为“第一次新吉恩抗争”的规模却并不怎么如之前，但哈曼也再一次占领了地球联邦议会所



在地的达喀尔，并学夏亚又一次发表了演说——但这次演说却其实更像一次剧场演出……

这是新·吉恩统帅，米妮芭·扎比公主殿下。

公主殿下在离地球圈遥远的阿克西斯之地，日夜祈祷着宇宙住民与地球住民的融合，以及繁荣。

在这今天的好日子中，在这达喀尔之地，记录着新·吉恩足迹的事情，对于公主殿下来说是无比高兴之事了。

受到如此盛大的招待，作为公主殿下的保护人的哈曼我，代表公主殿下向地球联邦政府的各位表示由衷的感谢。

（中途高达小队的攻击）

各位，请冷静。这也是仪式的一部分。

由于各位还不怎么相信新设新·吉恩军的能力，因此召集了一部分卡拉巴的部队。

然后，想让各位仔细观看我军的实力的。

这最多只是一个仪式。

——哈曼·嘉《达喀尔的演说》

出典：TV版《机动战士高达ZZ·第27话 莉娜的血（前）》

这段演说其实只是一次宴会中的演说，并没有多大的政治意义。但是，我们也可以看出地球联邦政府官员的墙头草本性，以及哈曼的临时应变能力。不过，在1986年3月1日首播的“高达ZZ”对于传统的很多设定都有一定的颠覆，虽然它是“Z高达”的直系正统续作。感觉只是一次比较小规模化的宇宙战争。

UC0089年1月17日，第一次新吉恩抗争终结。随着战争的终

结，地球联邦政府中不断涌现出的腐败势力又开始了对宇宙住民居住的殖民星进行经济制裁。UC0090年的2月3日，殖民星“甘泉”被改造为难民收容设施。UC0093年2月27日，夏亚在电视采访中发表了实际上的宣战布告：

在地球联邦政府如果没有承认殖民星“甘泉”的主权情况下，我们将对地球联邦军的中心的拉萨，准备进行直接攻击。

——夏亚·阿兹纳布尔《宣战布告》

出典：PS游戏《机动战士高达 逆袭的夏亚·大气圈突入》

在这段，中文不满50字的宣战布告文字中，夏亚只是要求地球联邦政府承认“甘泉”的主权问题，在不承认主权的情况下，将做一次攻击的军事威胁。由于在第一次吉恩抗争后，地球联邦军曾经对宇宙殖民星进行过一次军事核查，但没有查出什么大规模的杀伤性武器。因此地球联邦政府当局也不可能对于夏亚这次通过电视采访的宣战布告十分在意。结果，在UC0093年3月3日。夏亚正式单方面发起战争。同月4日，月神五号与地球联邦军本部的拉萨发生激突，第一次作战新·吉恩军获胜。2日后，地球联邦政府高官在面对真正死的威胁下，与新·吉恩军进行关于阿克西斯处理的谈判。在接受了贿赂的政府官员同意由新·吉恩军方自己移动阿克西斯，但要求新·吉恩军方将部队开往月神解除武装，以完全和平协约的约定。在成功获得阿克西斯后的新·吉恩军高级官员终于开始了他们真正的作战计划——阿克西斯的地球落下作战。夏亚·阿兹纳布尔再次发表了演说。

这个殖民星，“甘泉”是，密闭型与开放型接合建造而成的极不安定的东西。这也是，为了在过去战争中而产生的难民们，急剧建造而成的东西。并且，地球联邦政府对于难民的政策也就到此为止，只要成为能够建造成为可以进入的东西。而他们回到地球闭门而居，没有考虑为我们开放地球！！

我的父亲，吉恩·戴肯在向地球要求宇宙移民者，也就是宇宙住民的自治权时，父亲吉恩被扎比家暗杀了！然后，这个扎比家一党，欺骗吉恩公国，向地球挑起了独立战争！

这个结果如诸位所知，扎比家以败北而终！这样很好！但是，这个结果是，地球联邦政府的增长！联邦军内部的腐败！如提坦斯这样产生了反联邦政府运动！自称是扎比家残党的哈曼也一起猖獗起来！

这就是产生难民的历史！！到此我确信，以后绝对不能再次重复战争的发生了！！

这就是，将阿克西斯落到地球的真正目的！！由此，对地球圈的战争之源的居住在地球上的人类进行整顿！！

各位！为了开启自己的道路！为了得到为难民的政治！还差一步！希望大家借助我力量！！

然后我会……被父亲，吉恩所召见吧！！！

——夏亚·阿兹纳布尔《阿克西斯降下作战演说》

出典：剧场版《机动战士高达 逆袭的夏亚》

可以说，夏亚的演说有着一种很务实的特征，阿姆罗在梦中梦到拉娜时，拉娜对于夏亚的评价就是两个字：纯粹。一个很纯粹的人，而这样的人的思想通常也是比较有务实的一面，而这务实的背面却可能存在着天真。正是这份天真，夏亚竟然将这次作战在心中加上另一个目标——与阿姆罗的决斗。不过，这位自称是不想只是做着机师的总帅，和一直做着机师的大尉却在战斗中有着一次绝妙的对话。

夏亚：来了！？

夏亚：阿姆罗！在地球上留下来的这些人，只是被地球吞噬着，为什么还是不明白？

阿姆罗：不清楚世上的事情吧？革命虽然都是由知识分子发起的，正是由于他们有着梦想一样的目标前进，促成了一些激发改革的事情。但是在革命之后，与原本都是高尚的革命精神，都会被腐败的官僚主义所吞没。而知识分子们在被厌恶后，就会放弃政治、世界，开始愤世嫉俗。

夏亚：我没有考虑过要这个世界怎么样！

夏亚：被愚民们所利用还说资格说这些！？

阿姆罗：是吗？

出典：PS游戏《机动战士高达 逆袭的夏亚·律动》

这段对话可以说是极少数的，作为一名最优秀的机师说的话中最有份量的一段。在剧场版原作中，阿姆罗与夏亚至少有两次这样谈论人类未来的台词对决。而这一段是明显地阿姆罗占据上锋的一段。阿姆罗的话中其实还存有希望夏亚去联合知识分子去改变这个世界，去推翻现有的一些情况的思想。而夏亚已经完成沉溺于他最极端的，也是他认识可能最有效的方法——那就是消除阶级（宇宙住民与地球住民）观念，将当前的地球完全沉

没化，因为夏亚并不是想要破坏地球的人。所以，他自己也说：“如果要全体人类觉醒成为新人类的话，一定要有哪个人起来去背负着这样的罪恶才行”。而又正是他的这份觉悟，所以他开始了他的如此纯粹的作战——抹杀居住在地球上的人类——但是，这其实在他父亲所倡导的新人类学说中并没有这样的要求。

但，不管怎么说，夏亚的这次作战奇迹般地失败了，他败给了地球上的全人类，败给了阿姆罗，也败给了他自己。而这次作战的失败，却在某种程度意味着，战争还有可能将在这个世界中爆发……

在宇宙世纪103年，一个新生自称为“玛夫狄”的反地球联邦组织，开始了对地球联邦的错误政策的军事上的攻击。UC0104年，4月26日，一位自称是玛夫狄的神秘人物，开始向世界上揭露地球联邦的错误行径，并对地球联邦政府以及其他人物进行了恐吓性的电视演说……

我就是，玛夫狄·纳比尤·艾林。直到今天，以我为中心的组织，一直在肃清着居住在地球的联邦政府的阁僚们。而且，这

次，我们要来说明，为什么我们会采取这样带有暗杀组织性质的原因。关于这些，我们已经得到了相当的舆论支持，这一点联邦政府相关人物应该也是清楚的。尽管如此，联邦政府却丝毫没有反省的意思，还在这阿德莱德，策划准备通过重新开始污染地球这样的法案。

正式的内阁会议，是从明天开始。他们为了讨伐玛夫狄，一致同意不管有着怎样的支援都会被实施。不过，这只是联邦政府的关注点，都转向了我们这种程度的问题，所以我们不会声讨这一点。因为恐怖行为，不管是怎样的形式，都是不允许的。

我们以玛夫狄的名义，和Ξ高达一起与联邦政府作战，目的是为了整治沉迷于组织的人们。我们知道这不是理想的战斗，但如果不按照宇宙移民法所有人都移居宇宙，地球就不能真正地被净化。现在，人类可以在宇宙中平等地生活。在奥恩贝里，打算非法居住在地球的人们，也有着组织军队的过错。但是，用武力去肃清他们，这难道不是和使得无数物种灭绝的旧世纪人的做法一样吗？问题是，要使得新的差别产生，只有顺从于联邦政府的人才是正义的这样单方面的思维方式而已。

这一次的阿德莱德会议，就是为了让联邦政府这样的差别意识合法化而召开的会议，这点到底有多少人清楚？阿德莱德会议第二天的议题中，就有着关于地球保全地区联邦政府调查权的修正这样的议案，这样的邪恶法律简直就是岂有此理！

在第二十三条的追加项目中的这些条款，由于都是些官僚式的作文，因此仅在此陈述其意思、含义。举例来说，只要有来自联邦政府阁僚的要求，在澳大利亚大陆上拥有土地的人们就必须按他们的意思提供自己的土地。当然，就算是从拥有正规的居住许可的人们手中他们也能够征收土地。而作为代价，所有者可以在其指定的殖民星上申请获得与被征收土地相同面积的土地。

如果这些法案在阿德莱德被通过的话，就等于把地球自然的复活扼杀在萌芽之中。那么，人类历尽艰辛移居太空殖民星就会变得毫无意义。请各位想一想。如果特权阶级的那几万人，通过了因为他们自己想回地球而制定的法案，那么回到地球的人很容易就会变得有数十倍于此。请各位再回想一下。仅仅在旧世纪最后一个世纪中急剧增加的人类，就使得地球遭受了几乎致命的重创。而且，在太空殖民星移民开始还不到一个世纪的现在，地球的海洋中还残留着化学药品。在雨水中也还混有化学物质。更何况，植物和小型生物的生命还没有完全复活……这意味着什么？是的。人类还不能回到地球。尽管如此，联邦政府已经开始进行人类返回地球的准备工作，而且在此之前，他们已经打算把自己的既得权牢牢掌握在手中。这，就是将在这阿德莱德召开的会议的真相。

因此，我在此宣布，只要中央阁僚会议不废除这些法案，我们就将在此地对阁僚们进行肃清。尽管相关者可能会在听到这次转播后一起逃离阿德莱德，但在这之后，我们将把在阿德莱德周边地区逃亡的人当作无差别肃清的对象。不过我们并不想牵连到无辜者。所以除了相关人员之外，请在这之后两小时内离开阿德莱德。在此之后，所有要从阿德莱德离开的交通工具和人，都将可能成为我们的目标。

——玛夫狄·纳比尤·艾林（哈萨维·诺亚）《在阿德莱德的电视演说》

出典：小说《机动战士高达闪光的哈萨维（下）·本地广播》

在这近1300字的演说文本中（日文原文是1710字），似乎我们又发现了多事儿的、腐败的、官僚主义的地球联邦政府，又成为了战争的导火索。在哈萨维的演说中提到了：酸雨、海洋污染、人口的急速增长等当今世界中对地球环境的污染问题。在曾经的作品中，主要是在“Z高达”中提到了这样的主题观念，而近0087年的20年之后，这样的问题又因为世界的平稳再次浮现。虽然这次哈萨维的行动在最后是以失败成告终，但是可以说地球

联邦政府至始至终都对于宇宙住民与其他人民的感受是丝毫无顾。在玛夫狄反乱终结之后的UC0123年，终于再一次爆发了以同样理由向地球联邦发难的战争。

宇宙世纪已经经过了一个世纪的今天。地球联邦政府的高官们，再一次地污染着地球，破坏着对于人类来说的唯一的宝贝！

看来体制的改革是没有效果的，因此决定建设这个宇宙巴伦比。

死亡先锋就如同这方面的尖兵，还必须需要为了再建的殖民星而抛弃的在住的各位的力量一起守护地球。

与我们的意见不同的人们啊！尽管来杀了我吧！我决不会躲藏！

——铁假面《宇宙巴伦比的建国演说》

出典：剧场版《机动战士高达F91》

铁假面这位反面人物的演说可就不怎么样了，但是，他虽然是对于地球联邦政府高官的作法指出了很明确的问题，但是他忘了一点——世界上的人们不再希望发生战争，因为高达作品的始终的中心思想其实是——反战。

而反战这一思想在因为战争而被几乎完全封杀了的地球上与移民到月球，之后几千年的世界中，就向我们阐释了这一思想。

所有分享着生命全部的人们啊。请将武器放到地上，听一听我的话。我并不希望战争！

以前，我们的母亲地球，荒废成了连人都无法居住的行星。那样的时代，我们称之为黑历史。但是，居住在地球上的各位，却将这些忘了。这是为什么？人类是，越是艰辛的体验与记忆，就是会忘却的可悲的本性。我们月住民，是为了等可以再次在地球上居住而在月球上生活着。为了留下人类的记忆，为了帮助新的人类重生。

而今天，地球已经休养了近2000年历史的时光，又已经可以再次创造人类的繁荣。地球现在还并不能说是完全的重生。那么，月住民也归还到地球，与地球的重生，不再重现历史上的错误，以此伸出援助之手。

在进入宇宙的过去的历史中，地球的人们，是由于根据天上

的神仙故事，或黑历史封印的事，掌握再生的力量的。只是有着悲惨而残酷的记忆，人是不可能重生以及回归的。所以，改变历史性的事实的解释，根据情况，可以重新替换历史的原样。

我们的眼睛、鼻子、嘴都是相同的。身体也是，地球人与月住民没有不同的地方。因为都是相同的人类！

我在此，放弃在阳光带的为月住民的国家的宣言，向美洲大陆的人们再次提出重新交涉的请求！

——迪安娜·索蕾尔（琪艾儿）《月住民阳光带建国演说》

出典：TV版《倒A高达·第18话 琪艾儿与迪安娜》

虽然给这篇演说冠的是“建国演说”的名号，但由于这是一次冒名顶替的为和平而发表的演说，所以，对于当时的月之民，甚至于地球人来说，都感觉十分的意外。对于演说的内容，就连迪安娜女王自己都对琪艾儿的这篇即时演讲表示自己不如。而，黑历史指的就是当时的所有宇宙纪年的事情——不过，看来凯斯柏的那纯粹的恶思想最后还是被某些人给实现了，凯斯柏的反乱的被平息对于他自己来说，多少还是有遗憾的。不过，在演说中，我们还是读出了即便是重新开始，也不见得就能够创造出拥有着如此复杂世界的和谐。就连迪安娜是主和的条件下，月住民的内部也生出了新的问题。

我亲爱的月住民的人民们啊。使得各位不安的事情一直继续的问题，我由衷地表示道歉。所有的责任，都在我迪安娜身上。

但是，在那悲惨的太古的历史中复活的人类，就是我们月住民，这是我想让各位了解的。因此，才将冬之宫殿的数据传给金加拉姆的。

我觉得应该自觉的是，人类有可能重蹈黑历史的事情。确实，这也许是人类的命运。即使如此，我还是想要和你们一起，打败命运、建立新的历史。

让地球人了解这一点，不也是我们的使命吗？

我要将这新的时代，传达给沉眠在冬之宫殿的一千万名月住民，让人类的生活往来于月球与地球之间，必须建立起恒久的文化圈。我认为像古人那样的，自然生活、自然死亡的真正的生活方式，我们掌握它的时代已经来临了。为此，我们还必须要借助地球的力量。

然后，让我们一起，不再犯着同样的错误，携手前进吧。

——迪安娜·索蕾尔《关于〈黑历史〉的演说》

出典：TV版《倒A高达·第44话 新的敌人》

不错，这就是一种正面对待历史的最正确的方式——让我们不再犯着那同样的错误，携手前进。这也是避免冲突的最正确的方法——携手前进。而如果要只是单方面地憎恨对方，那么这个恨是不可能会呈无限大地发展下去的，只有双方都憎恨了，这才会恨得起来，什么事都可能做得出。但要是这个憎恨是被他人引发或挑拨出来的呢？

各位，我是P.L.A.N.T最高评议院议长，吉尔伯特·杜郎达尔。我们P.L.A.N.T与地球方面的战争还未解决的这时，请原谅突然传出这样的信息。但是有一个请求。请您听下去。

我想在现在让各位了解一些情况。为什么现在还是战火还未收场的原因。究竟为什么如此仍然陷于战争状态的原因。

根据各国政策的不同，可能还有很多人不了解这一情况吧。这是在前不久，前往在欧亚大陆中部到西部地区的都市，被联合的新型巨大兵器侵攻时的样子。这巨大破坏兵器还没有任何劝告的情况下就突然开始攻击，连避难时间也没有的居民与3座都市都被烧得一干二净的情况下仍然还继续着侵攻。我们立即组织了防卫战以阻止它的前进，但可惜的是，我们付出了很大的牺牲。侵攻的是地球军，被侵攻的是地球的都市。为什么会是这幅样子？联合方面的目的不是将扎夫特统治的地区解放出来的吗，这难道就是解放吗？就这样将居民与都市烧光吗！确实我军提倡着与联合不同的做法，向从欧亚大陆中分离，成功独立出来的同盟国的人民进行了人道主义的支援。必须从这样什么都无法得到的战争的日夜中宣告回到平和的生活中去。

不再去战场，只是想与所爱的人在一起。我们向抱有这样愿望的人进行着支援。然而，他们却故意拒绝了我们要求和平的愿望，将我们携手，选择因为不是憎恨而互相攻击的世界，而是平和的对话的道路的欧亚大陆以西的人们，联合将他们硬定为叛徒，毫无理由地将他们烧光！连小孩子都不放！这是为什么？为什么要做这样的事？是不希望和平吗！必须得要战斗吗！是谁！为什么要这样？为什么不能和我们携手？

这次的战争，确实是由我们一部分的新人类（协调者，Coordinator）所引发的，巨大悲剧发展起来的。

没能阻止这样的事情，因此又造成了许多的悲剧，我们不会忘记。遇难者们的悲伤、与痛苦至今，仍然无法轻易地拂去。而现在又要扣动新的一场悲剧的扳机，也许是没有办法的事情。

但是，这样下去绝对不行！在这样互相争斗的世界，是无法得到安宁的！没有结果的憎恶所带来的连锁痛苦，我们不是应该已经很清楚了吗？请擦干蒙住眼睛的眼泪向前看吧！请让对方也听到你的那份悲伤的呼喊！这样，我们才不是能回到那充满着优美的光茫的世界了吗！

这应该才是我们所有的人们，真正愿望吧！

但是，无论如何都有着想要妨碍的人存在着。从很久以前就是这样。为了自己的利益战斗吧，战斗吧！不战斗的人就是胆小鬼，不跟随的人就是叛徒，以此不得不让我们拿起武器，创造敌人，指示着我们应该去攻击的那些人们。不想让世界和平的那些人们。这欧亚西部的惨剧就明显是他们做的好事！

将新人类说成错误危险的存在的蓝色波斯菊们，各位可知道这就是他们一手创造出来的吗？

在这背后的他们，就这样树立着敌人，将世界沉浸与战争之中的军需产业复合体，死之商人，罗格斯！他们才是我们这些希望和平的人们的，真正的敌人！

我由衷希望的是不再有着战争的和平世界。我在此宣言，应该必须作战消灭执意阻碍这个世界的人，世界真正的敌人——罗格斯！

——吉尔伯特·杜郎达尔、米娅·坎贝尔《对罗格斯作战宣言》

出典：《机动战士高达SEED DESTINY·第33话 被展示的世界》

由于字数问题，原本预定的还有吉尔伯特在SEED Destiny中，第47话《米娅》中的一段无人性的，是他真实意图的演说。或许是因为吉尔伯特在最后想要做的事与凯斯柏的思想基本相近才选的池田秀一出任声优么?

回到演说中来，这是一段很少见的由男女分工完成的演说。单从这段二人合作的演说来讲，到米娅做戏让吉尔伯特冷静之后的那部分，都是可以忍受的，因为他们说明了人们其实并不愿意出现战争，因为战争会带来痛苦。但在后面，使得作为真正热爱和平的人无法接受的是，他（吉尔伯特）在揭露了真相后不说（这就是单集的标题所指明的含义），为什么要以此发动战争呢?这与恐怖主义有什么不同吗?只是因为自己有着正义的旗帜了吗?

请允许我通告所有在地球出生长大的人们。

我们是天上人，是拥有着机动战士高达的私立武装组织。

我们天人的活动目的是，为了根除这个世界上所有的战争行为。我们不会为了自己的利益而行动。是为了以根除战争作为最重要目的，我们站了出来。

在此，我们向全人类宣布。领土、宗教、能源，不管是有着什么样理由，我们会对于所有的战争行为，以武力开始介入。煽动战争的任何国家、组织、企业等，都有可能成为我们武力介入的对象。

我们，天人，是为了根除世界上的战争而创立的武装组织。

——伊奥利亚·修汉贝鲁古《天人武力介入通告》

出典：TV版《机动战士高达OO·第1话 天人》

这是机动战士高达最新作中，在第一话就明明白白地交待得清楚的一篇带有自己就是正确的，自己就是“上帝”意味的，自己就是“纯洁”的组织的武力威胁通告。老实说，在“高达OO”还在热播的过程中，就将其单拿出来与其他已经完成了的作品中的演说放在一起，多少感觉有些怪。毕竟我们也不可能知道这带有恐怖主义色彩的“天人”组织到底会走向哪里。但是，我还是要说，从“OO”播放第一话开始，对于其在剧中的表现，已经让我感觉到了，这是对当地社会上所存在的恐怖活动的一次动画中的解读。在第一话中，“Gundam Master”们都已经做好了面向世界挑战的觉悟。其实，在通过本文上面那么多的演讲之后，面对如此跨越平行世界而来的这篇演说时，似乎已经不能再说些什么了。还能说什么呢?以绝对的武力去压制对方，并不会让环境和谐起来，最多是表面上的平静，但是其他人的心里对你是充满了仇恨。如果没有被完全压制，还会直接跳起来向你叫板，并且会以多种方式告诉你，武力绝对不是“绝对性”的。这就如此夏亚的一句名台词一样——“机动战士的性能差，并不是战力上的决定性因素”。但是，不管怎么样，还是会有人以不同的规模，不同的方式向你表示不满与厌恶……因为这样最终只会导致更大的战争，但战争又是可怕的，挑起或者促成战争更是代价沉重的。但是，我们却又是为了什么而战?

我们人类，恐怕是根本就是不用战斗的……

但是，在战斗中的人们。

是为了什么?

为了守护?

是什么?

自己的未来?

不杀死谁就不能守护的未来、自己，这是什么?

这是为什么?

还有被杀死的人就将没有未来……那么，攻击的人呢?

因此而得到的未来的结果是……幸福?

真的吗?

扎夫特请立即停止“起源”!

曾经被核所攻击，深知这样的痛苦与悲伤的我们，还想要做同样的事情吗?

以牙还牙了就可以解除苦恼了吗!?

将同样没有罪孽的人们与孩子们……。这就是正义吗?

互相开火能够生出什么来，还没有明白吗!

还希望牺牲吗?

——拉克丝·库莱茵《在雅金攻防战时的演说》

出典：TV版《机动战士高达SEED·第49、50话 终结之光·飞向无尽的明天》

这篇演说在原作中的表现的方式，实在是不同寻常。因为这些演说词全部都是以画面的旁白音的方式表现的。但是这样的画面与声音的配合给予人们的冲击力是不一般的，战争只能带来互相的伤害。大家都想要报仇，都为了给自己（也有可能是所在的

集团之类的）出气，这样的后果会是什么?用我们中国的一句古话那就是——怨怨相报何时了了。

我最后还是将这篇在3年前开播的高达动画中的不怎么像演说的演说放在了最后，因为在演说中说得很清楚了，战争其实是不必要的产物。那么，似乎我们还可以把第一段的部分文字修改一下就能够直接成为本文的终结了：

我们人类，恐怕是原本就是不用战斗的……

但是，在战斗中的人们。

是为了什么?

为了守护（或得到）利益?

确保了利益又能做什么?

保住了自己的未来?

不杀死谁就不能守护的未来、自己，这是什么?

这是为什么?

还有被杀死的人就将没有未来……那么，攻击的人呢?

因此而得到的未来的结果是……自己想要的吗?

真的吗?

年终游戏大盘点 机战VS高达

当各位读者拿到这期《机战FAN》时，已经进入了新的一年——公元2008年，甚至于已经接近戊子年了。而2008年不仅仅只是我们所熟知的北京奥运之年，对于高达饭与机战犯来说，更主要的是，它还是《机动战士高达》的30周年。而在离去的2007年，又是机战的十五周年。加上2007年又是在游戏界中又有着一个很重要意义的一年，它是PS2时代向次时代转变的一年。可以这么说，2007～2008年基本就又代表着完成旧时代完全迈入新时代的时间段。而在就在这期间内，与机战相关的游戏作品也可以说是应有尽有啊。

一年的概览

我们还是先来概览一下在2007年已经发行了哪些机战系的作品了吧：

BANPRESTO制：

发售日期	机种	作品名称	详细类型	售价
3月1日	NDS	超级机器人大战W	策略RPG	6090日元
6月28日	PS2	超级机器人大战OG ORIGINAL GENERATIONS	策略RPG	7329日元
9月6日	PS2	Another Century's Episode 3 THE FINAL	王牌机器人ACT	7329日元
11月1日	PS2	超级机器人大战Scramble Commander the 2nd	即时战略	7329日元
11月29日	PS2	Another Century's Episode 2 Special Vocal Version	王牌机器人ACT	3990日元
12月27日	PS2	超级机器人大战OG 外传	策略RPG	6090日元

※ 上表未列出限定版或廉价版作品信息，游戏售价均为含税价。

BANDAI LABEL制：

发售日期	机种	作品名称	详细类型	售价
3月1日	PS3	高达无双	战术动作	7800日元
4月5日	PSP	机动战士高达SEED 联合vs. Z.A.F.T PORTABEL	小队战斗动作	5040日元
7月26日	Wii	机动战士高达MS战线0079	3D射击动作	7140日元
8月9日	NDS	SD高达G世纪 CROSS DRIVE	策略	5040日元
9月6日	NDS	机动剧团哈罗一座 高达麻雀+Z 变得更能干了啊!	对战闲谈麻雀	5040日元
10月4日	PSP	高达战斗编年史	3D动作	5040日元
11月29日	PS2	SD高达G世纪・魂	策略	7140日元
12月27日	Wii	动画投币革命 柏青哥《机动战士高达II～哀・战士篇～》	柏青哥模拟器	5800日元
12月27日	X360	高达无双 International	战术动作	7800日元

※ 上述游戏售价均为含税价。BANDAI LABEL即为BNGI的BANDAI

怎么样？确实可以说是应有尽有吧？从休闲小品级的游戏到重量级大作，那可是一个都不少啊。

当然，对于广大的普通玩家来说，BANPRESTO的《超级机器人大战OG ORIGINAL GENERATIONS》与BANDAI的《SD高达G世纪魂》那才是能当得上这最高之冠的作品候选作品。不过，本文既然是冠以“大盘点”之名，自然要对于这些在上述列表中出现中的游戏进行评头论足一番的。

年末大盘点

对于这次大盘点的方式，我们决定采用一次大对大、小对小的对比方式的点评。那么，这样势必会造成这样的问题：在一个看着不乱的大框架下，框架内的对号作品数量可能会显得不对等。因为这并不是通过某种可以直观得到的顺序列表所得出的。但是，这样会有一个另外的好处，由于是对比方式，又是基本对等状态，可以得到一些作品间的其他信息。

而我们这次的主要对抗战将在“Super Robot”与“G Generation”两大阵营中进行。

主力作品类

首先，先来介绍一下两大阵营。一边是由盖修班斯特（又译为“幽灵”）带队的“机战”队，另一边则是由老大哥RX-78高达带领的“G世纪”队。在机战队这边呢，其实就是除了ACE系列以外的BANPRESTO作品。他们分别是：超级机器人大战W、超级机器人大战 ORIGINAL GENERATIONS、超级机器人大战Scramble Commander the 2nd和超级机器人大战OG外传。“G世纪”方阵中就只有两位参赛作品只有两款：SD高达G世纪 Cross Drive和SD高达G世纪魂。

为了公平性，首先在此宣布，在此类对抗中，“机战SC2”不参与。因为这是一款即时战略，所以将留在后面再说。

スーパーロボット大战W（超级机器人大战W）

我们先来看看最早出现在我们的游戏机中的作品——超级机器人大战W。这是第一款面向NDS平台推出的机战作品，上市第一周就取得了店头消化近14万套的成绩，半个月的战果也有17.5万套（数据来源：Fami通）。应当说，这还是比较不错了的。如果算上国内的这些“不明来路”的数字的话呢……？

游戏标题的“W”是双（Double）的意思，从字形的设计来看，与在N久N久之前的《超级机器人大战F》系列中的二动标记“W”相似。在本作的这个W除了指NDS是 Double Screen以外，还有双章节的剧情、双结局等等含义。游戏一共是65话（直线55话）的长度设定。

参战作品：

* 勇者王ガオガイガー
* 勇者王ガオガイガーFINAL
* フルメタル・パニック!
* フルメタル・パニック？ ふもっふ
* フルメタル・パニック！ The Second Raid
* 机动战舰ナデシコ
* 机动战舰ナデシコ–The prince of darkness–【剧场版】
* 新机动战记ガンダムW Endless Waltz
* 机动战士ガンダムSEED
* 机动战士ガンダムSEED ASTRAY
* 机动战士ガンダムSEED X ASTRAY
* 宇宙の骑士 テッカマンブレード
* 宇宙の骑士 テッカマンブレード 2
* デトネイター・オーガン
* マジンカイザー
* マジンカイザー死斗暗黑大将军
* ゲッターロボG
* 真ゲッターロボ(原作漫画版)
* 百兽王ゴライオン
* バンプレストオリジナル

从游戏整体的系统上来看，其实这一作继承的是GBA版的老前辈——超级机器人大战J。那么，就先回顾看看本作中的一些系统特点吧。

*** 双插槽系统**

在NDS中，将GBA的机战作品与本作同时插入的状态时打开电源后，选择NEW GAME，在通过第一话之后，在剧情完成之后就可以得到双插槽特典了。

多款GBA游戏的情况下，可以在存档后，直接读取游戏存档就可以得到了（之后的Intermission时都可以得到）。

能够得到的特典列表如下：

作品	获得特典
ASRW–Aの魂（装甲+100、运动性+10、武器命中+10）；	资金+30000
RSRW–Rの魂（装甲+150、运动性+15、武器命中+15）；	资金+40000
DSRW–Dの魂（装甲+200、运动性+20、武器命中+20）；	资金+50000
OGSRW–OGの魂（装甲+250、运动性+25、武器命中+25）；	资金+60000
OG2SRW–OG2の魂（装甲+300、运动性+30、武器命中+30)；	资金+70000
JSRW–Jの魂（装甲+350、运动性+35、武器命中+35）；	资金+80000
第2次	
第2次SRWの魂（装甲+500、运动性+50、武器命中+50）；	资金+100000

*** 多连击系统**

这是进化之后的系统。与GBA上的有一些区别，不是呈一列连接的敌人进行连击攻击，而是以攻击单位的上、下、左、右的邻接敌单位进行连击攻击。

连击的发动需要有机师的“コンボ（Combo，连击）”的技能，连击等级+1是最后可以攻击的一次连击数量，最大只能是5机。

*** 技能道具系统**

这个技能道具系统，其实是原本的机师养成系统进行分离化后，所产生的一个新的系统。

系统的使用方式基本与“强化道具”系统相似，只是通过使用技能道具（消费品……）来获得新的技能。不过，这样在一定程度上限制了原有的技能扩展多样化。

*** 机师养成系统**

由于同上面所介绍那样，所以原有的机师养成系统也发生了改变。改为了升级一次之后，可以得到1点的养成值。这样的系统我记得还其他的一些带有RPG式的游戏中也有存在，似乎最早的机战养成系统也是这样。应该说这个系统的变化是一种回归吧。

*** 替换系统**

这个系统的规则怎么看怎么像足球的换人规则，只是少了正式比赛中的人数限制。

在游戏中，可以让已出击的单位与没有出击的单位进行替换，但替换下去的单位在当前的一关中就不能再次被替换上场了。

*** 支援要请系统**

这个系统比较类似于PS2版的“战舰援护系统”（应该是IMPACT）。

出击的单位可以邀请没有出击的单位进行援护攻击或援护防御。不过需要有技能“支援要请”才可以使用，可以使用的次数与等级数相同。需要注意的是，这个技能与普通的“援护”不同，一回合后不会恢复使用次数。

另外，支援单位受被支援单位所在的地形影响。支援单位的HP、EN、弹数在当前的地图中不会被自动恢复。

＊喜好系统

本作中的喜好作品系统可以选择三款登场作品。选择的作品的基本效果与之前基本相同：选择的作品中的登场机体的改造级别为15级改造，其他还随不同作品中登场机体数量的不同，获得经验值与资金数也会有不同。登场数量越少，所得到的经验值与资金的倍加率也就越高。

＊商店系统

在一周目中，只能卖出自己认为多余的强化道具换资金。在二周目开始，可以买入除双插槽特典中的强化道具以外的所有强化道具，以及还可以购入机体。

不过，机体只能购入一台。

再来看看其他应该还有什么可以点出来的游戏中的亮点。

＊游戏的画面与音乐

本作的画面应该说相比在GBA上的最后一作来说，有很大的进步。这是由于NDS采用的CPU比GBA用的CPU更强。不过，在画面整体感觉来看，虽然作品大幅度地活用了NDS的双屏特性，但还是给人的感觉屏幕不大——不过这是硬性问题，并不能追究什么过错。在音乐方面，相对比GBA的音频采样率低所带来的音质差的问题，在本作中就随着硬性问题的解决，被大大改善了。但是要与采用大容量媒体的家用机音质相比，那还是有很大的差距的。

＊通关后的特典

继承改造段数，继承技能道具的使用状态，商店中可以购买强化道具以及机体，主人公的精神可以选择编辑，继承部分资金。

在进入4周目后，所有的喜好作品可以进行20段改造。资金与经验值获得倍率为1.5倍。

5周目后，敌方的改造度调整到12段。

＊无限骗钱地图

在第11话《魔神相打つ》中，可以无限将グール击破来获得资金；

第23话《終わらない円舞曲・終幕》中，只要在木连出现前，可以无限击破トーラス来获得资金；

第26话《勇気ある战い》中，在Ｊアーク到达目标地点前，可以无限击破アルムアルクス（アリア）来获得资金；

第27话《そして、終わらない明日へ》中，也可以利用GAME OVER蓄钱的方式来攒钱，一次可以得到80万左右的资金。

＊最大伤害值

本作中的伤害值的变量值似乎没有用浮点地址区，最大伤害值是65535（FFFF的10进制）

＊那万恶的BUG……

本作的BUG数现在被发现的一些BUG、错误也比较多，死机现象就达5个地方。其他误字之类的一共加起来达到了19处！

スーパーロボット大战OG ORIGINAL GENERATIONS（超级机器人大战OGs）

要说BANPRESTO在2007年做的最大的事就是重制老游戏了，一款是当年的这款机战饭必杀的“OGs”，另一款是“ACE2SVV”。这一款由于是移植机种、加合成、加升华。另一款其实主要只是替换了背景音乐的内容。其实我在这里就已经给了这部作品的评价了——“升华”。

OGs在公布的当初是以这样的形象展现在我们的面前的：我们（指BANPRESTO）将重新制作GBA上的《机战OG》与《机战OG2》，并将其以合集的方式在PS2上推出。游戏画面将采用广受好评的PS2作品《超级机器人大战MX》的动画方式，游戏音乐方面将采用同样是广受好评的PS2作品《第3次超级机器人大战α～飞向幻灭的银河》中的音乐质量。采用的这两种方式，都是在当时最顶尖的样式。“MX”的战斗动画画面十分干脆，没有拖拉感，完全就像是重制的动画版本。而《Alpha3》的音乐细节部分，在音色表方面用了是我个人看到的最大的PS2游戏（采用流媒体格式的除外……）。所以，在强强联手之后，所制作出来的作品观感素质上就是强作，加上又是大受好评的OG1+OG2的剧本，虽然是重制作，但是对于绝大多数机战玩家来说，这是有很大的吸引力的——何况，在“α外传”之后，魔装机神系就再也没在家用机上出现过。对于魔装机神时代的这些老玩家也肯定是必追不可的作品。

BANPRESTO在游戏发售前的一周，也就是在6月11日正式公开了关于本作“OG”的官方当时最新的报道说明。首先，“OGs”是以“机战”系列作品的第41作游戏的身份出现的（顺便也就是说，前边所述的W是第40作。）而机战系列的最主要的一个特点就是“不同版权的人气机器人们的梦之共演”，而本作则如同上面所述的内容一样，以“Cross Over”这样的要素，将大多数BANPRESTO原创的，在不同游戏设定世界中重新聚集到一个新的世界的，可以称之为“BANPRESTO原创的超级机器人大战”。因此也是“原创机体、角色间的梦之共演”的作品。

游戏的剧情以在GBA上发售的《超级机器人大战Original Generation》（2002年发售）和《超级机器人大战Original Generation2》（2005年发售）为蓝本，面向PS2平台重新制作，并且将所有的战斗动画全部重新绘制，成为机战史上的最高峰之作。在剧情方面，除了“1”与“2”的剧情收录以外，还加入了“2”之后的剧本。可以说是集OG之大成的作品。因此，这款游

戏单从这方面来说，没有玩过GBA版的两款作品的机战玩家，都能够直接进入游戏。而玩过之前作品的玩家，当然不应该是放过在现在所指的“2.5外传”的“试玩版”剧情了。不过，话又要回到游戏的自身来说了。本作取消了OG原作中的双结局的设定，不过，也加入了在OG2发售之后的漫画的剧本以及机战R中的主人公的纯粹在“2”中就是凑关数的剧情。这些剧情加入之后，其实对于原有的“2”的剧情并没有太大的变动。从我个人的角度而言，这样的改动其实不如直接按在“2.5”的外传中比较合适。因为原本GBA版的“2”的剧本已经是连贯的，这样一搞就不免得有些中途乱入的味道。不过因此，“2”的关卡数也得以增加，而现在在作品中的“2”，则应该叫做“2.1”更为合适。至于在“OGs”中的“2.5”，其实不过只能叫做试玩版的这么一种内容，然后在游戏中的主流剧情又是OVA版的“超级机器人大战OG”的剧情。这对于一些只是想尝鲜的玩家来说，未免有些

失望。不过，好在BANPRESTO在“OGs”上市之后，就公开了“2.5”的完全版故事作品的信息。因此，“机战OGs”成了第二款“机战”系中推出单款作品外传的作品，第一款是《超级机器人大战α外传》。至于《超级机器人大战外传～魔装机神～》与《超级机器人大战EX》这两作，其实是整个系列的外传作品，虽然“EX”更像“.5”的设定。

下面来细致地理一下“OGs”中的系统等细节。

* 首先，在“OGs”中可以随意选择“1”或“2”为开始的剧本。“1”通关后可以直接开始“2”的剧本，“2”在通关后无法时间回归到“1”，只能打开“2.5”。而从前回作品中继承的只有资金一块而已。

* 除“1”以外，“2”随着TV版的《超级机器人大战OG》的剧情进行剧情、单位等方面的修正，并且加入新的内容，以充实原作品。

* 游戏的熟练度获得条件与原作基本相同。

*** 加入“双单位”系统。**

可以从2机的单位在地图上组成“双单位”的小组，小组的移动、攻击则以与《第2次超级机器人大战α》中的小队系统类似。因此，这个系统可以说是“小队系统”的派生系统。最大可以通过援护攻击的系统，进行最大4机的同时攻击。

双单位的“合流”条件为两台气力在110或以上的，以纵、横、斜8个格子间的单独行动的机体间进行组合。

在合流后，根据两台机体的不同的特性——格斗型（以下“型”省略）、射击、念动、防御、命中、回避、泛用，可以得到机体性能补正。比如有射击攻击补正、移动力增加等。

组成双单位后，各机师的最大精神命令数量就从原有的单人精神6个以外，增加了一个“小组（原意翻译应为‘双’）精神”。使用“小组精神”时，SP点数为两边的机师同时减SP。

双单位的攻击方式有“个别攻击”，主单位对主单位、副单位对副单位的方式；“集中攻击”，集中攻击敌方小队中的某一单位，在不同一位置的单位的攻击默认攻击伤害值是一般的65%。比如集中打副的，则主为65%，副为100%伤害；以及“全体攻击”，只能使用“ALL”或“ALLW”属性的武器攻击敌方小队，不过这种方式不能使用副单位的援助以及援护攻击。

这个系统在一定程度上来说，大大降低了游戏的难易度。

*** 加入“双攻击”系统**

本作游戏中加入了属性是“ALLW”的武器，可以同时攻击对方邻接的两个小队单位，当然，目标并不仅限于单体单位还是小队单位。

这个系统与“连击系统”相对来说比较类似。

*** 武器选择系统**

这个系统是“OG”系独占的系统，从GBA版的“OG1”诞生以来便一直存在。

*** 特殊弹合成系统**

通过在一些关卡中得到的“特殊弹素材”，通过最大三个素材可以得到新的特殊弹。特殊弹主要可以改变一些武器的使用属性，比如有“增加命中率、射程减少”、“立场贯通能力”等。

不过这个系统，根据我个人来说（比较主观），可有可无，并没有多大的用处。最主要的是，游戏中的主力机体的主力武器根本不受这个系统影响，加上在游戏后期基本都以合体攻击的方式攻击敌人，特殊弹所带来的特性中有着唯一一点在这上面不能派上用场的——攻击力不可能达到主力最高级别。反正我虽然是好奇性地合成过了几个，也有一些得到少见的属性追加，但是在最后都没有去使用这个系统。

*** 机体全改造后所能得到的奖励的改变**

在本作中，有着一项极大的改变——可以说是基本很多玩家都会在全改造后选择的。除了原有的一些比如HP、EN之类的增加10%以外，这次为了每个单位都设定了其独有的机体奖励。这些奖励除了在常规奖励中没有出现过的奖励项以外，还有高于奖励项的奖励。比如常规中是装甲增加10%的，很多机体都能够是增加15%。除了少数的一些机体的W槽增加可以考虑使用常规奖励以外，我估计其他的应该不太怎么会选择独有奖励以外的东西了吧？如果说选择以外的是为了挑战的话……

好像零改造和改满不选择更好吧？

所以这个系统的改变也有点不明不白……

＊游戏周目后的特典以及新模式的追加：

资金与PP的继承：

均为继承存档的50%左右。

2周目开始，可以选择新的模式进行游戏，他们的要素与条件分别是：

NORMAL 模式：继承资金与PP，其他不变

EX HARD 模式：要求至少1周目完成。

继承资金与PP；我方机体的武器不能改造；机师的养成需要的PP点为NORMAL的2倍；游戏难易度固定为“难”；敌全机体、武器的改造为3段改造；敌击坠数值+30机（会激活ACE习得点）

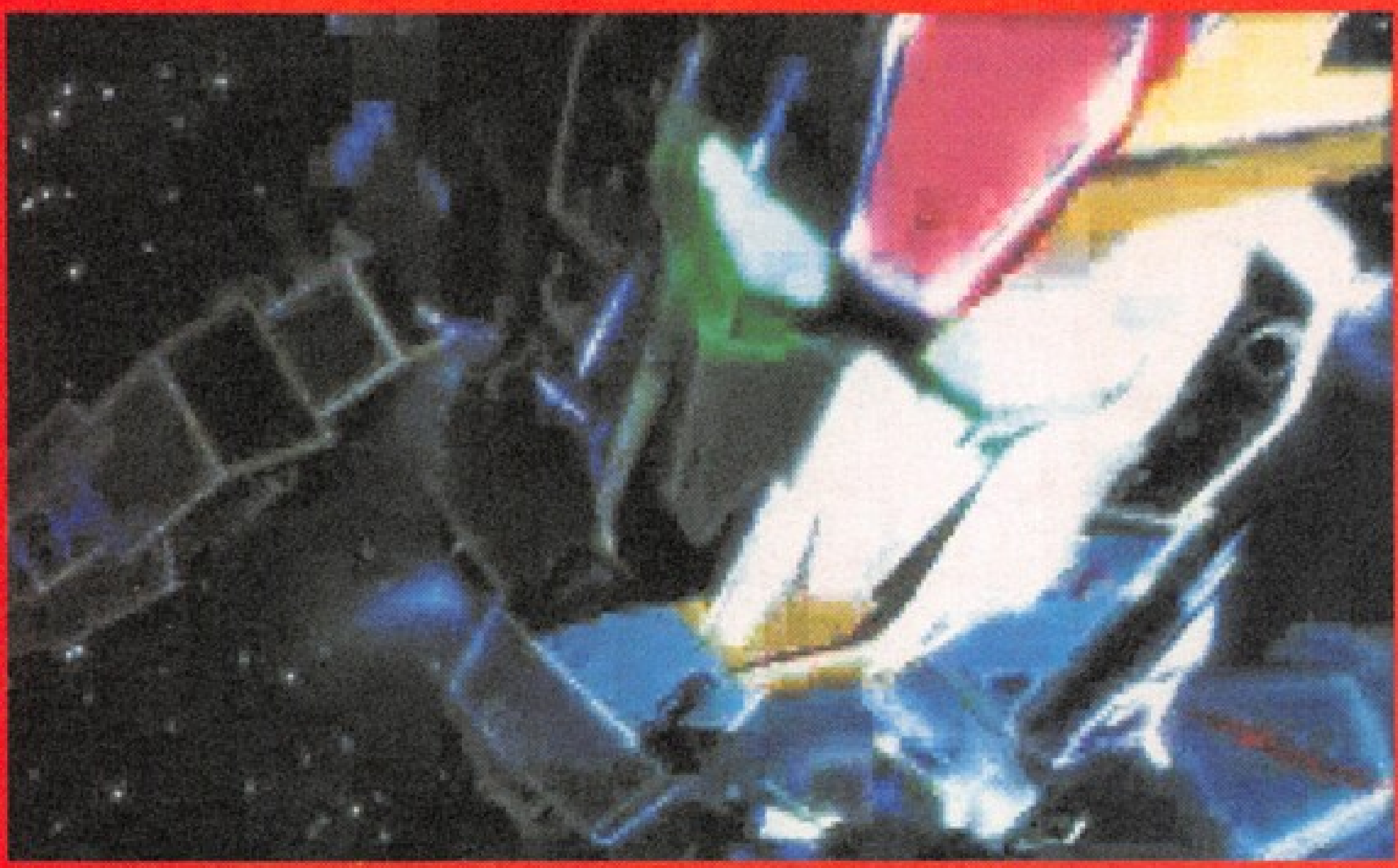
特殊模式：要求 EX HARD 模式至少1周目完成。

继承资金与PP；所有机体能力的改造都可以进行10段改造；初期状态时就拥有全强化部件以及除去修理与补给以外的选择武器。

另外，OG2的情况下，在2周目开始时，在第40话“会者定离の理”之后，都会得到强化部件“钢の魂”与“勇者の印”。

另外应该需要说的是，游戏中登场的很多在PS时代的老原创人物的声音已经可以说有近10年没有听到了，在“α”中的原创主人公的声音也已经有8年了。像原作是《超级英雄大作战》中的教导队ギリアム、魔装机神系中的安藤正树、琉妮·佐尔达克、白河愁等等都已经很久没有听到他们最新的，在游戏中的声音了。不过这么多重新上阵的老朋友中，安藤正树的配音是最没有当年味道的人物了……在TV、OVA版中的配音也是这样。不过，这也难为绿川光了，绿川光今年都30多了，大叔了呀……哪里还有当年20来岁时候的声音的特征？真是岁月不饶人啊……

最后，游戏的整体画面到现在来说仍然是一流的（OG外传



其实应该与本作同样，不过因为发行的时间关系，以及外传中还有加入的其他特征，所以原本可以放在一起说的，但还是分开，留在最后面吧……）

SDガンダムGGENERATION CROSS DRIVE（SD高达G世纪交叉驱动）

本作也有中文译名是译为“SD高达G世纪 交叉火力”的。

但首先，我不知道为什么国内会把“Drive”译成“火力”。根据我所查的英汉词典，有“火力”意思的英文单词只是：“Firepower”。这个“驱动”、“驾驶”和“火力”是八杆子打不着的啊。所以本文使用的是游戏作品名原意，在此先作说明。

这款作品是在NDS系统上的第二款“G世纪”系列的作品。在这里，其实应该有很多读者会抱有这样的疑问吧，为什么我称呼这个系列的作品是叫做“G世纪”，而不是常说的“SD高达”系列？不错，其实我个人在以前也是叫这个系列是“SD高达”，但是BANDAI官方并不是这样区分整个“高达”系中的这样的作品，加上“SD高达”在以前基本是以动作类游戏，在“G世纪”则是以再现高达历代作品原作剧情的，收集自己喜欢的机动战士（MS）、并使其成长、进行开发，编成只是属于自己的部队的策略型游戏。而不拘泥于只在原作中出现的MS在原作剧情中使用，则是这个系列的最大的亮点。（据“SD高达G世纪”门户网站）所以说，根据官方自身的说法，则是从PS版的《SD高达G世纪》为初始第一作开始，才开始的这个系列。

回到刚才说的。在NDS上在之前的2005年5月26日就已经发售了《SD高达G世纪DS》，本作也就是继“DS”之后的NDS第二作，这一子系列的第六作，也是掌机上的“G世纪”的第七作。本作仍然是由制作这一系列的VANGUAND公司负责开发。

本作中的登场作品中，Z高达剧场版应该说是最早登陆G世纪作品的。

＊机动战士ガンダム

＊机动战士Zガンダム

＊机动战士ガンダムZZ

＊机动战士Vガンダム

＊机动武斗传Gガンダム

＊新机动战记ガンダムW

＊机动新世纪ガンダムX

＊倒Aガンダム

＊机动战士ガンダムSEED

＊机动战士ガンダムSEED DESTINY

＊机动战士ガンダム0080 ポケット中の战争

＊机动战士ガンダム0083 STARDUSTMEMORY

＊新机动战记ガンダムW～Endless Waltz

＊机动战士ガンダム 第08MS小队

＊机动战士ガンダム 逆袭のシャア

＊机动战士ガンダム F91

＊机动战士ガンダムSEED ASTRAY

＊机动战士ガンダムSEED XASTRY

＊机动战士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER

＊GUNDAM SENTINEL

＊机动战士クロスボーンガンダム

游戏中登场机体约300台，登场人物约500人，关卡数达到了120个关卡。游戏故事方面则仍然是游戏原创为主线的故事情节，当然，情节中的原作剧情的保留还是很丰富的。而游戏由一年战争的最后一战“脱出”开始，然后选择主人公开始正式的游戏。根据主人公的不同，游戏剧情发展也会不一样。虽然是一线到底的剧情发展。由于是游戏原创剧情，所以本作甚至还在敌方也安排原创角色，俨然是一副与“机战”完全相似的样子。在随着剧情的推进，掌机版“G世纪”（PSP上的《SDGGP》除外，因为是由Tom Create开发的）的一大特点就出现了，“回忆剧情”。虽然可以不是必须进行的剧本，但也一共准备了11关。

在游戏系统方面，最大可以4机一起组成一个小队，通过组

队可以增加攻击力与防御力。并且每个机体都可以通过触摸屏来设置在队伍中的位置，根据位置的不同，直接影响使用的武器，并根据武器的特性还影响到命中率与回避率。在特定的位置与特定的2～4机的机体组合时，还会发生名为“Cross Drive”的特殊攻击。机体的开发则与前几作相同，使用部件进行开发。而改造则发生了一些改变，这也就是“机械师系统”。在委托改造机体时，可以选择机体、部件以及机械师，根据这三个选择的不同，改造后的机体后的能力都会发生不同的变化，甚至于在达成一定的条件时，还会在机体中增加武器或特殊能力。

至于其他的比如捕获、ID命令等，都与之前的相同，也不再多说什么了。

本作的游戏画面应该说与“DS”变化不大，音乐方面也差不多。不过本作是第一款在NDS上使用OP CG动画的“G世纪”/“机战”的作品。但是应该是因为容量与机能的问题，虽然是动用了1Gbit的卡带，但是CG的音乐部分表现却不如CG的画面。这点来说，就只能说是喜中有哀吧。

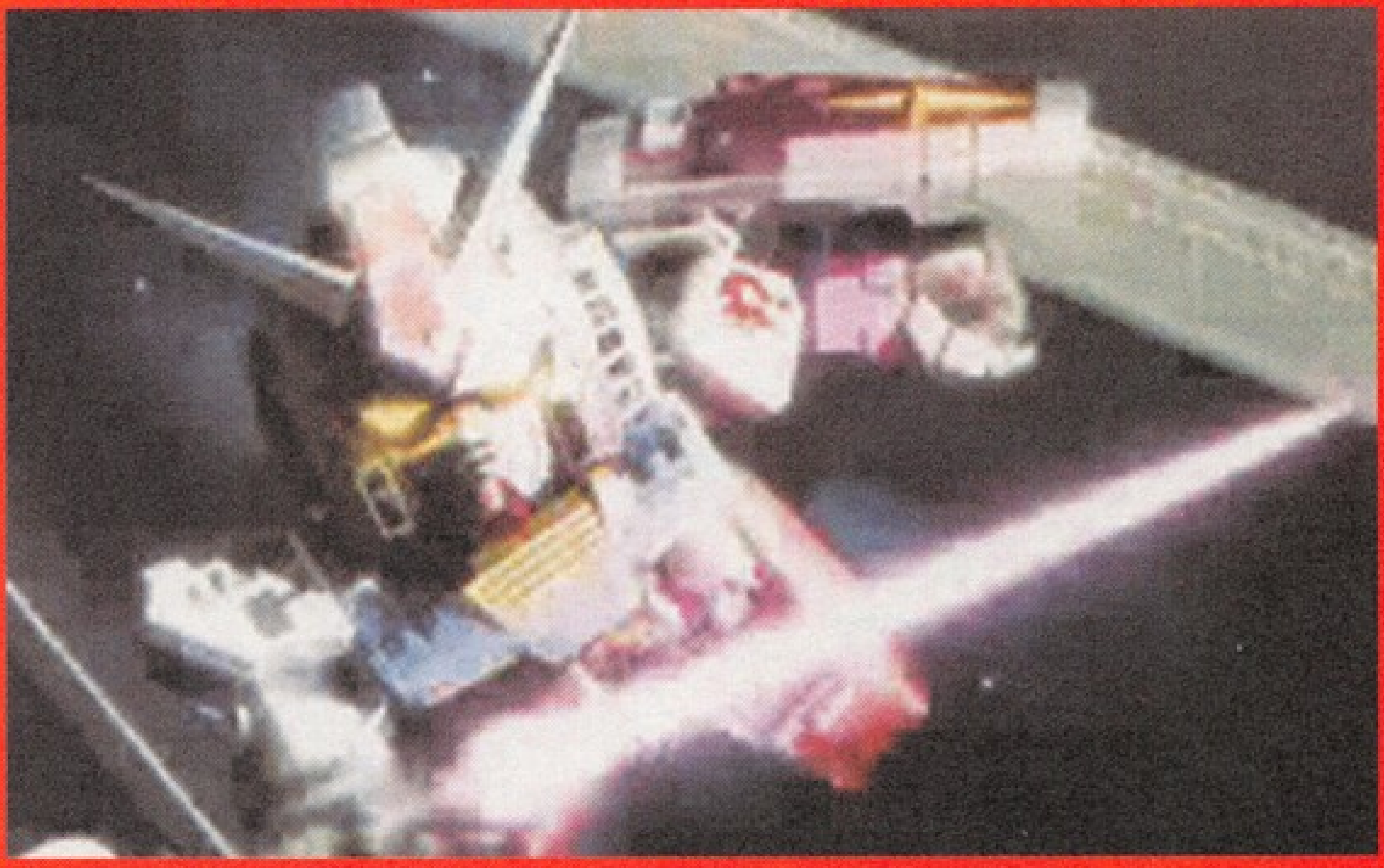
SDガンダムGGENERATION SPIRITS（SD高达G世纪·魂）

年度“机战”类（我知道这样说比较容易被骂……）另外一款重量级作品。同样面向PS2平台，同样还是仅限某些作品的非全面打开的作品。

应该说，这款作品是给正统高达饭的最大的年底的大礼——因为我们只收宇宙世纪。记得在TGS2007的演示动画中，就有着这样的广告词——“为所有爱着宇宙世纪的”。另外，这款作品还是在2004年发售的《SD高达G世纪SEED》之后的3年之后的家用机的作品，也可以说，“G世纪”也离开我们有很长一段时间了。

还是先回顾一下游戏中登场作品吧：

* 机动战士ガンダム（剧场版）
* MSV
* MS-X
* 机动战士ガンダム 第08MS小队
* 机动战士ガンダム MS IGLOO 1年战争秘录
* 机动战士ガンダム MS IGLOO默示录0079
* 机动战士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY
* 机动战士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で
* 机动战士ガンダム战记
* 机动战士ガンダム外伝 宇宙、闪光の果てに
* ジオニックフロント机动战士ガンダム0079
* 机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争
* 机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
* 机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY宇宙の蜻蛉
* ADVANCE OF Zティターンズの旗のもとに
* 机动战士Zガンダム（剧场版）
* Z-MSV
* GUNDAM SENTINEL
* 机动战士ガンダムZZ
* 机动战士ガンダム 逆袭のシャア
* CCA-MSV
* 机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ
* 机动战士ガンダムF90
* 机动战士ガンダム シルエットフォーミュラ91



* 机动战士ガンダムF91
* 机动战士クロスボーンガンダム
* 机动战士クロスボーンガンダム ～スカルハート～
* 机动战士クロスボーンガンダム ～钢铁の7人～
* 机动战士Vガンダム
* GUNDAM WEAPON
* SDガンダム ガシャポン战士スクランブルウォーズ
* SDガンダムGX
* 机动战士ガンダム ギレンの野望
* 机动战士ガンダム CROSS DIMENSION 0079 死に行く者たちへの祈り
* GUNDAM TACTICS -MOBILITY FLEET 0079-
* 机动战士ガンダム 战场の绊
* GGENERATION ORIGINAL

这是多么庞大的作品群，一共37款登场作品（加上G世纪原创的话）。如果要评比包含的作品数量的话，肯定非本作莫属不可。其间有17款作品是只是机体参战的。不过，这款游戏的主要面对的用户群（或者叫玩家群）应该只是核心高达迷。我有很多朋友其实对于高达世界的一些东西并不怎么了解，特别是对于MS的一些介绍、说明之类的。我对他们说：“你现在玩的这个‘G世纪魂’，其实就可以当你学习高达这些知识的教材了。最主要的是，你可以根据游戏中的图片去认识谁是谁。如果你比较精通日文的话，那么，这款游戏所带来的高达知识中的乐趣，肯定是有着更深的感受的。”而如果像本作这种游戏方式的作品的话，那同样也是一种了解高达剧情、深层次思想等这些的获得途径。因为在这款游戏中，你可能在同一个剧本中，比如在一年战争中，在联邦军与吉恩军间来回切换。这是以前的作品很罕见的。由TOM Create制作的，我们姑且称之为“正统G世纪”吧。这些“正统G世纪”的历代作品中都是以原作中的如联邦军视点去描述剧情。在本作中就不仅仅是只限于原作视点去发展剧情了。比如，在“0083 星辰的回忆”中，就是先联邦再迪拉兹舰队再联邦的方式。而中途的“迪拉兹舰队”的剧情则是以前没有过的感觉——我们终于可以体验到了再兴吉恩的卡多的那种思想。而原作的主人公浦木宏就只能去红色的敌军势力里呆着了。

开始游戏时，在游戏中可以选择“一年战争篇”、“吉恩再兴篇”和“次世代斗争篇”。在这三大类中，分别有着剧本游戏登场的作品，其间有TV版、有OVA版、有剧场版、有漫画/小说版，还有剧情CD版。并且在进行各作的游戏时，与PSP版的《SD高达G世纪Portable》一样，可以中途换到其他的作品

进行游戏，甚至于直接重新再玩一遍。这就与这种原始方式的“SDGGF”不同了。不过，在原始方式中的“玩过一话之后才会出现下一话”的方式没有改变。不过，在以前的一些作品中已经出现过多次的关卡在本作中就被省略了很多。这多少对于一些想完整体验剧情的玩家来说有些遗憾。

进入游戏时，从一开始的吉恩·兹姆·戴肯的演说节选开始，都进行了全程配音。不过，由于布莱德的配音铃置洋孝先生的去世，在部分登场作品中的布莱德就没有了语音配音，其他的则采用了一些录音资料等语音数据。说到语音，本作的语音收录量达到了5万多条。从介绍到剧情到战斗台词，可以说是全程语音到底。连普通兵士都带上了。

而在游戏中，还有着很多系统上的极大改变。

* 机体单位根据尺寸大小，在地图上所占的格子也有不同。

通常与一般的游戏，所有单位都是一个格子化的。在“G魂”中就第一次实现了这样的战棋式策略性游戏的改变。战舰一般最小也要8个格子（HLV），一般的机体也有这样的改动，比如“GP-03D”的所占的格子就与一般大小的战舰基本相等。而最大的甚至基本可以占据长20格左右！而达到2L的MA、MS在出击位置就需要占据其在“L”之前的那个数字的位置了。地图上的单格位置是容纳一个“L”。

* 随着这个机体大小系统的导入，战舰与大型机体的一些方面也成为了一个改进的目标。

首先说战舰。战舰的移动能力就与战舰的朝向有着很大的关系了，可以全速向前前进，一般可以半速移动，而退后的话，就只有1/4的能力甚至于更少。而如果要改变进行方向就需要通过指令“方向”进行转换，不过只能是90度的顺时针或逆时针的两种方式旋转。并且，在旋转之后，战舰就进入了待机状态。所以，如果要转180度的话，那就需要两个回合的时间了。顺便，战舰的朝向其实还影响另一个很重要的方面——攻

击的朝向位置。比如很多战舰对于两侧的是没有攻击能力的，这就需要有效利用这种特点去攻击敌人的战舰，以及把自己的战舰利用起来。而大型机体在移动方面虽然没有方向感的限制，但是移动后所停留时的朝向会影响放MAP兵器的回合利用率。不过，方向的朝向可以在移动的时候，就能够使用L、R键进行自由地转向。

* 在战斗的时候，可以最大实现12机同时战斗——这样需要双方都使用援护。

攻击方可以最大选择8机援护，而防御侧可以选择2机援护。这样最大就有12机同时战斗了。而一般小队中，只能使用3机进行援护攻击的。MASTER机是唯一可以选择不同小队，不分NPC与自军机体进行最大8机进行援护攻击。而战舰也有类似的援护攻击设定，战舰的援护攻击应该说是原作中的“舰队战”。所有的战舰可以不分方向，只要武器中的“援护炮击”的射程可以打到同一个目标就可以使用了。参加援护炮击的战舰，在攻击后就进入了“待机”状态。不过最大只能三只战舰一起攻击。

普通机体的援护的系统设定应该说基本保留了正统作品的精髓，但是最主要的系统由于是随《SD高达G世纪P》的设计，所以不用多说什么了。因为这已经是这样了（什么话？），对于正统G世纪的老玩家来说，这是很习惯的一种设定，虽然有变化。但是，对于玩惯掌机版本的玩家，对于这样的设定，可能会有一些不习惯吧。

而战舰的炮击系统，应当说，很强大！但是，攻击后全机都进行待机状态。当然了，一跑打完了都没什么EN了，还一般都不能两炮炮击在两个回合中连着发。所以，还需要保住战舰在行动后不被敌机的过分虐待，那样是很危险的。

*** 战舰相关的其他系统改变**

除了上面说的“回转”、“战舰炮击”以外，还有两个很大的改变。

先说攻击相关的，因为上面基本一路下来就是攻击的事。战舰的通常的武器攻击，可以直接锁定多目标地进行射击。一般最小为2个，最大可以达到8个。不过目标是战舰的话，只能选择一个攻击目标。在多目标攻击时，消费的EN不会增多。另外，如果最大可以攻击8个目标，而只锁定了6个目标的话，则前两个目标的被攻击次数则会增加。

PINPOINT ATTACK

由于战舰的大小占了很大的位置，并且在原作中，都有一炮将一艘战舰击沉的例子存在。这次也将这样的设定导入进来了。在使用MS或MA攻击PINPOINT这个位置时，在战舰的光标上会出现十分积极的提示。当攻击这一点时所命中的伤害值则会比一般的伤害值要高。如果是通过援护攻击的话，援护的机体还必须将目标战舰的PINPOINT收在其攻击范围之内。而如果要是一般的地方的话，其他从什么再远一点的地方攻击都可以。

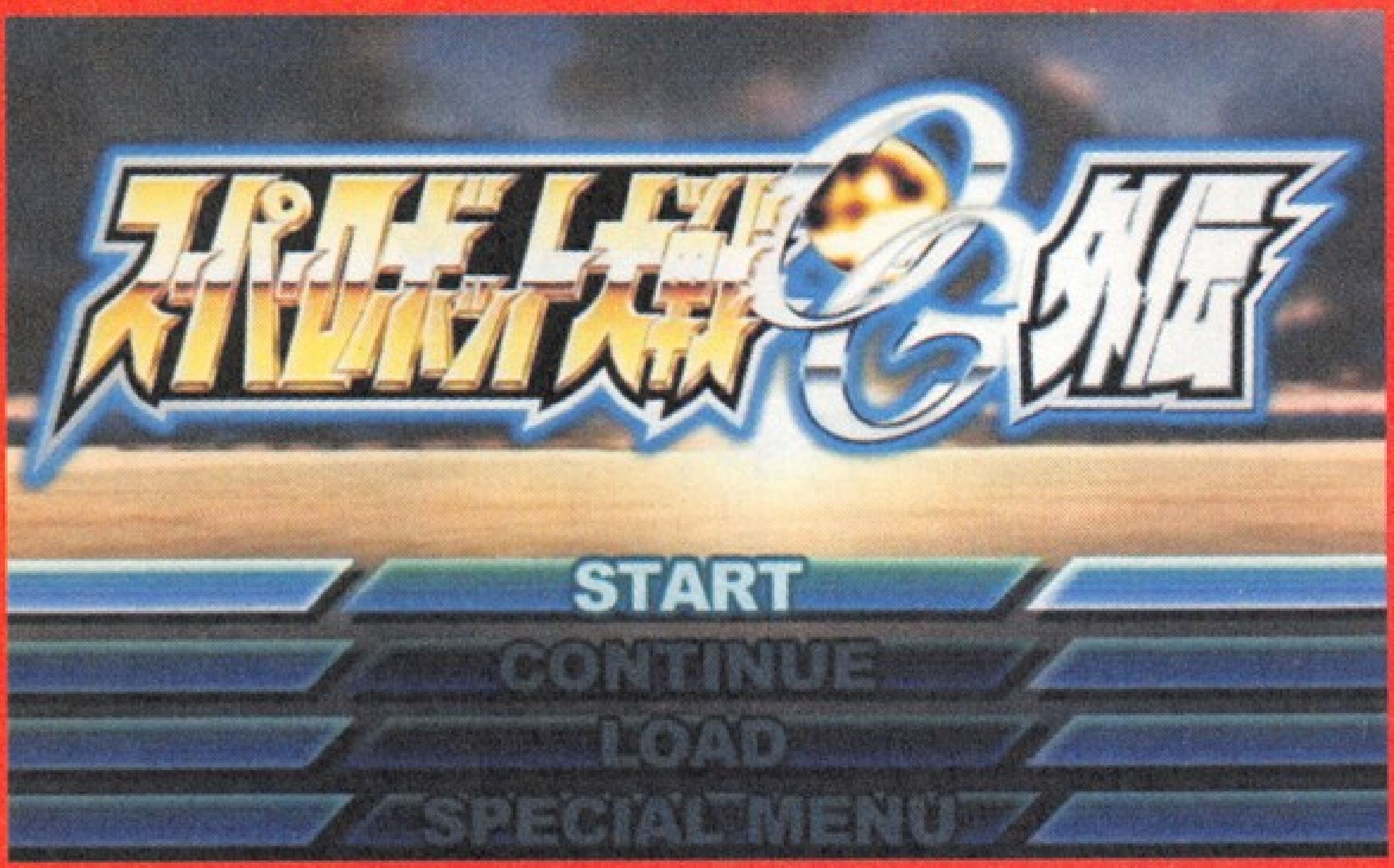
第一个系统应该说对于一些大地图时，战舰的主动多目标锁定攻击可以为一般的MS、MA的升级创造比较好的条件。当然，如果被打爆了那就算了。

PINPOINT的话，可以说是用于创造高哈罗值的手段之一。因为一般的机体要达到会心一击除了超强气以外，其他只能是几率性地出现。而在攻击战舰时，将所有的一堆高攻击的机师聚在一块儿，那样的伤害值就是可想而知的，并且在PINPOINT出现会心一击的话，仍然会有加成。这样对于敌战舰是很恐怖的事情。

总之说来，这两个系统的出现很有意思。估计会在正统作的下一作的家用机作品中都会保留。

* 增强的士气系统

之前的士气系统一般只有五段——“混乱”、“弱气”、“普通”、“强气”、“超强气”。而到了超强气时，那叫一个天下无敌。因为在超强气时的攻击伤害是100%出现会心一击，加上气力提高的对于大多数武器都会伤害增加的基础补正。而这一次虽然说是为了防止“超强气”的横行，在“超强气”之上又加了四种——“超强气·壹”、“超强气·贰”、“超强气·叁”和“超一击”这四种。其中四种带有“超强气”字样的攻击伤害倍率是相同的。而“超一击”则是更大的倍率攻击。不过，如



果从“壹”～“超一击”中被击中并且没有反击的话，气力值（MP）则会回到超强气前，也就是说，这4段其实只能叫蓄力，一旦蓄力被破坏，就只会回到蓄力前的状态——通常都会回到“强气”中，除了一部分性格比较怪的或被性格改变之后的会一下子回到普通或者弱气。

＊机会行动

这个系统是从初代就有的系统，这次应该说是一直保留到现在，回到最初始的状态——只要击破敌单位的任意一体，就可以再次行动。没有回数限制。

上面说了，由于气力系统的改变，所以这个再次行动也没有以往的魅力了。除非你的机体的攻击能力已经极高了。

＊Master机体

这是从《SD高达G世纪P》继承的系统。由于取消了《SD高达G世纪F/F.I.F》中的多战队的系统，只有最大两个战舰出击。为了减少由于减少出击战舰的数量所造成的难度增加，所以加入的这一系统。Master机是不能被击破的——那样是会意味着Game Over。并且Master机还拥有着剧情机体的一些福利——HP、EN的回复等。

＊机体开发以及机体的等级

对于本作中，基本采用了《SD高达G世纪P》中的没有“ACE”级概念的模式。只要达到一定等级就中以开发相对应的机体。但这样也相应增加了一些机体开发的难度，比如“扎克50”，很多机体都需要达到20级才可以开发出这东西。而原本的“ACE”级等于只需要2、3、ACE——这三级的升级就可以选择所有可以选择开发的机体。

不过，“ACE”的设定，这次其实还是有保留的，不过只是限于剧情的NPC机体（不分敌我）只要达到“S”级（原来的ACE），就可以生产登录——不限敌我。

＊哈罗值

这个也是从《SD高达G世纪P》中继承的系统。在每个敌机体的能力中，都有一个数值出现在机体图片上，那个数值就是基准的击破后所能获得的哈罗值。请注意，我用的是“基准”。而玩家可以通过“会心一击”、“援护”、“Over Kill”值（最大只计算20倍）来增加得分。“会心一击”、“援护”是按出现的次数计算，而Over Kill是最后的加倍的值。其整体的计算方式是：（基本值＋会心一击得分＋援护得分）×Over Kill值的10分之一（最大的倍数只能是“2”，最小为“1”，精确到小数点后一位数）。

哈罗值中的哈罗还依次有“黑”、“普通”、“铜”、“银”、“金”、“白金”的变化。将哈罗变化到下一颜色时的分数显示在当前得分的分号符“/”（斜杠）后面。

哈罗值的得分影响到过关后获得的资金（1:1等价换算）、根据哈罗颜色的不同，在过关后会得到不同级别的道具奖励（装备有道具的机体被击破后，道具将会消失的，这点很残酷……）以及在当前作品中的激活人物分的分数获得。“金”色的分值是可以正好激活一个人物。

＊其他的

在游戏中，还新制作了很多原创的新机体。并且将原始的“倒A”高达归入UC世界的最终的高达出现。

《SD高达G世纪·魂》还是在“G世纪”中第一款使用OP与ED的游戏作品。

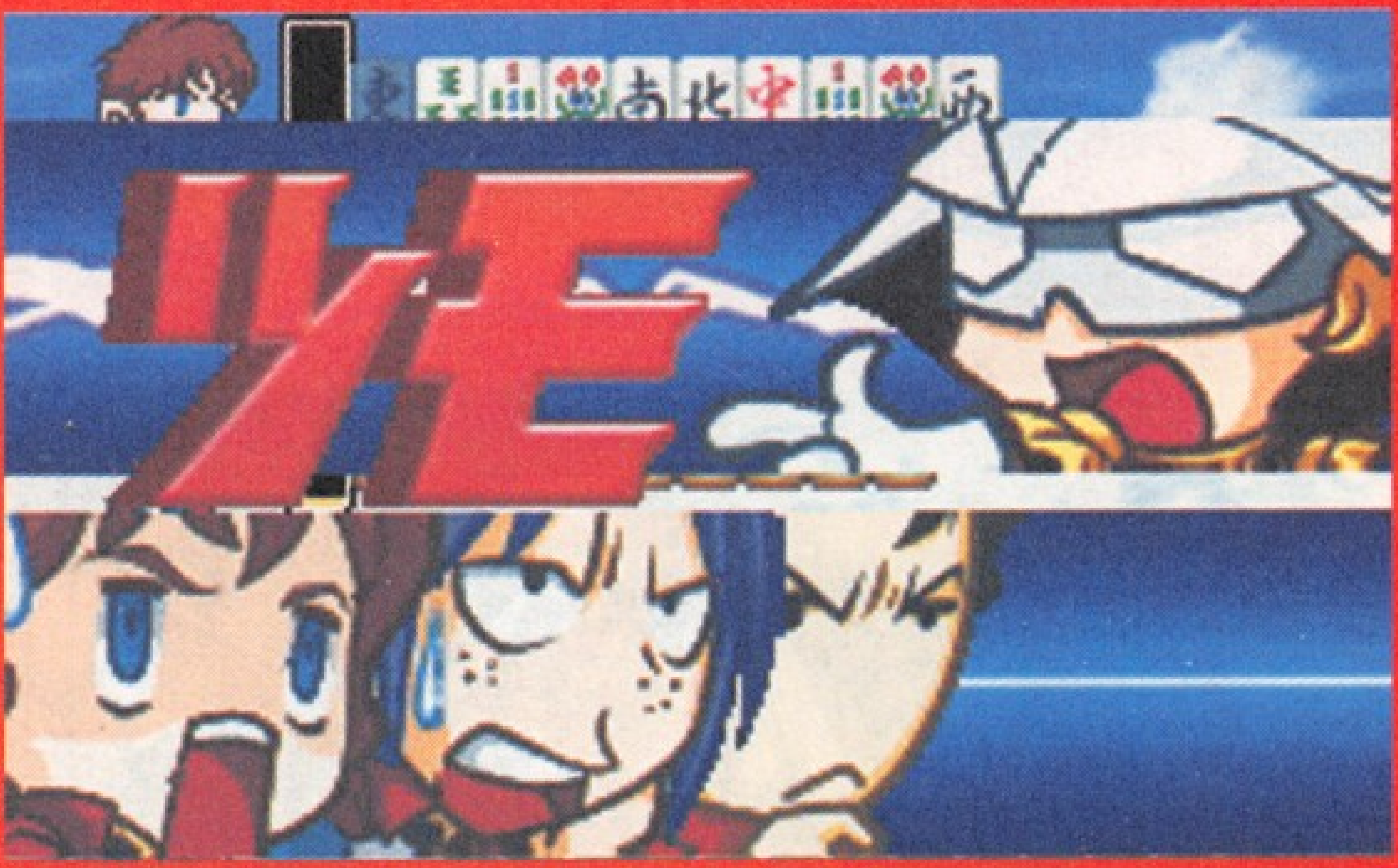
这款游戏在细节上的处理其实是今年这5款与策略有关的作品中最好的。比如重新制作的CG，那就是最细致的一作，BANPRESTO毕竟只是一家子公司，在CG的花钱制作上面不如BANDAI。并且，本作的BGM采用的是流媒体格式，音频效果也是历代最好的。战斗画面其实也不用多说了，唯一的不足其实是战斗背景相对较弱。

スーパーロボット大戦OG外伝（超级机器人大战OG外传）

我在上面也说了，其实我们应该把“OG外传”和“OGs”放在一起说的。因为他们两个在游戏主体的所有方面并没有什么大的改变，这不像当时的“α外传”有诚意。所以，在主体方面，其实就如BANPRESTO官方所说，就是“OG2.5”的完整版的故事，和完整版故事中所带来的其他机师以外没什么需要再说的了。除了这些就是可以从“OGs”中的“1”、“2”和“2.5”中各得到50000的资金，一共150000以外，其他没有什么需要多说的了。而在故事模式中，有人打得快的，用了一天多点时间就完成任务了。所以，以这个主打内容的如此的质量来说，这款游戏的发售价格的合理定价应该是在3800日元左右才能算合理，5980日元的实际价格，这个就有些……

不过，这一款作品，如果没有“2.5”的完整版的故事的话，它就只是一款“Special Disc”。这样的资料盘以前“新超级机器人大战”中曾经出现过。

这次的“资料盘”加载了两样东西，一样是老掉牙的自主组合观看战斗动画，这个在PS时代的“机战”本家就出现过，而《SD高达G世纪F.I.F》中也有这样的功能。这个功能完全只是无聊看看的东西，不用做过多的评价了。



另一个则是比较有新意的“扑克战士”。所谓“扑克战士”是以游戏中出现的机器人与人物为内容的原创对战型卡片游戏。由于是卡片游戏，所以就不存在以往的什么所属之类的问题，只要自己有什么样的卡片，就可以任意组合出各种组

合。既然是对战型卡片游戏，那必须就要有对战对象了，卡拉游戏的对战对象可以是人，也可以是电脑。玩法与普通的卡片游戏类似，不过是加上了机战的特点。这是在“OG外传”中最货真价实的一块。

这款游戏总体上来说，还是不够诚意。故事模式的不严谨，游戏长度也短，如果说只是为了“OG3”铺路的话，游戏中的这些所有东西其实应该都能够组在“OGs”之中的，DVD容量不是问题。只能说是捞钱之作。

策略游戏部分的评分总结

我们的评分还是以：画面、音乐、系统、游戏细节表现和整体综合表现进行总评一下吧。以10分制起评，由于“OG外传”实际地位比较特殊，所以下面将列出两个评分表格来总评他们吧。

5款游戏的单列：

	画面	音乐	系统	细节	综合	总评分
OG外传	9	9	8	7	6	39
机战W	8	8	8	6	8	38
G世纪魂	9	9	8	7	8	41
G世纪CD	7	7	7	7	6	34
机战OGs	9	9	9	8	8	43

注1：画面、音乐以所发行的机种为标准；

注2：细节分主要为考察有无BUG、以及其他的细致的表现。

注3：系统与整体表现为综合性质的评价

OGs与OG外传合列的情况：

	画面	音乐	系统	细节	综合	总评分
G世纪CD	7	7	7	7	6	34
机战W	8	8	8	6	8	38
OGs合并计分	9	9	9	7	9	43
G世纪魂	9	9	9	8	8	43

已经在上面的各款游戏点评中说了那么多，应该不怎么必要对最后的总得分说更多的说明了。因为这个分数的另外一层含义就有着用文字无法简单地说得清楚的东西。所以只能是“无法言传，只能意会”了。因为不管怎么说，不是机战的机战——“G世纪”与“机战”由于最初的系统设计上就是完全不同，要做很细节化的比较那也是不可能的。所以，比较理想地说，只能是比评分。否则您看啊，这次“G世纪魂”的那么多的大改动，那么庞大的剧情集，基本是全文本语音化，如果要这样算，那么“G世纪魂”应该是年度最佳作品了……好，

我们话先到这儿。

其他游戏作品

スーパーロボット大戦Scramble Commander The 2nd（超级机器人大战Scramble Commander the 2nd）

说到“SC”系列，我不得不对这系列的音乐质量表示愤怒。“SC”的音乐质量应该是机战中在同期作品里最差的。我们听音乐如果要用22kHz采样的MP3来听，估计有一部分人是会跳起来的。虽然说22kHz是一般人耳所能感觉到的最高极限频率，但是44.1kHz采样的音质的回放的效果和22.05kHz采样的效果那是差别很大的。在“SC2”公开之时，我本人对于这游戏的第一个希望的就是，请提高音乐的采样吧……，那样实在是太没有震撼力了，PS2的OGs这些的音乐回放采样按规格是达到48kHz的，续作了应该改变一下了吧……到游戏入手，发现它的音质还是那样，没有力量。好吧……因为这个不算是正统之作么？

对这游戏我还有一个不满——那就是对他的CG。不错，这款作品的CG处理确实用了很多精细的渲染手段，但是机器人的动作怎么看着那么像PS早期的作品呢？很死，感觉就是应付应付的，没有张力。这些片段在TGS2007上的视频上就已经这样了——哎，算了。BANPRESTO就只是这样了么，反正3D不是他的强项。

当时在看TGS2007的视频介绍中，有一个新功能让我很兴奋——“手动模式”，可以自己操作机器人进行人工操作——移动、跳跃、攻击等等。当时的解说词说得我是十分心动。结果，等我游戏一入手，就在尝试这项功能时立即就发现又是没有张力的感觉。我记得我一开始操作的就是主人公的机体，当出现警告点时，由于离得比较远，我就想通过跳跃应该可以达到飞行的效果吧，因为很多机器人游戏中，跳跃这个动作只要稍稍加一下就能飞了，然后就充满期待地跳了。可以说是“不跳不要紧，一跳寒死你”。怎么了呢？在地球上竟然是比较类似于低重力状态，那么能不能飞呢——游戏介绍中没有告诉我，在游戏教学中也没教过我，飞行的试验也是无法成功的。好吧，我能不能不用手动模式？至少指挥模式在“SC1”中还是有很深的底子的，结果我却无法退回到指挥模式下，第一关只能手动移动到底。BANPRESTO在PS2上的第一款类机战式的作品“RRR”也比这个强啊。好吧，我承认我没有看说明书，没有看完整教学说明——但是那个教学说明搞得也太慢了！

我发泄完了。下面还是来看一下游戏中有哪些参战作品。

* 超兽机神ダンクーガ
* 圣战士ダンバイン
* 机动战士Zガンダム
* 机动战士ガンダム 逆袭のシャア

* 新机动战记ガンダムW～Endless Waltz～
* 机动战士ガンダムSEED DESTINY
* マジンガーZ
* グレートマジンガー
* ゲッターロボG
* 超电磁ロボ コン・バトラーV
* 勇者ライディーン
* 超时空要塞マクロス剧场版 爱・おぼえていますか
* マクロスゼロ
* 神魂合体ゴーダンナー！！
* ラーゼフォン

应该说还是这样的丰富。并且这一作的LOGO也进行了全新的设计，没有继承一代的设计，还把“超级机器人大战”的原始设计字型也扔了，从某种角度来说是完全独立了。

SC2中对于SC1的增强的地方有很多。除了在上面发了牢骚的“手动模式”以外，还有一些如：加入了空中的机体；加入了在宇宙中的战斗；母舰的参战（虽然只是援护类的职责——支援要请）；最大可以编成8机出击等。其他还导入了（或增强了）在正统机战中的一些系统，比如有“精神指令”、机体的改造、机师养成、特殊技能和强化道具系统。并且作为“SC”系列核心的战术系统也进行了强化，有普通的攻击、防御、突击等。根据战术选择的不同，在战术中所能使用的武器也有不同，并且还有一些能力上的补正。

对于这款游戏来说，使用指挥模式应该是最好的一种游戏方式。因为手动模式这个系统还存在着很多的缺点。这款游戏推荐给对即时性战略有兴趣的，对机战有爱的玩家。

Another Century's Episode 3 THE FINAL/ Another Century's Episode 2 Special Vocal Version（异世纪传说 3 最终章/异世纪传说 2 特别声音版）

这是一款合作制作的系列作品。整个系统采用的是FROM SOFTWARE的《装甲核心》的系统。只是将剧本、机器人以及其他一些可以替换的东西换成类机战式。所以对于这两款作品的系统啊、画面之类的就不能做过多的评价了。怎么说也是套用成熟作品的系统的嘛。音乐方面，由于换上了原作的主题曲或主题歌，给人有着很强烈的带入感。所以在ACE3发售之后，BANPRESTO与FROM SOFTWARE就宣布将ACE2制作一款替换背景音乐为主题曲的重制版。总之，这游戏已经网上就被评为“最强机器人动作游戏”了，这还能说什么呢（那装甲核心是什么？）

ガンダム無双/ガンダム無双インターナショナル（高达无双/高达无双 国际版）

这款游戏是以被称为“PS3”的救星的作品，结果这款作品的移植量是PS3作品中最大的，在到本文截稿时，除了已经发售了XBOX360版的国际版以外，已经决定在今年（2008年）的2月28日发售PS2版本——《高达无双 Special》。这款作品应该是被评为最会出花样的作品，也是最会夺钱的作品——至少机战不会单独发行北美版……它的游戏定价都基本上是标准价格。并且，如果不出意外的话，在2008年第二季度左右，还会蹦出PC移植版的消息吧……总之，能够在XBOX360上推出，在PC上发售也不是不可能。

機動戦士ガンダムSEED 連合vs. Z.A.F.T Portable（机动战士高达SEED 联合vs. Z.A.F.T PORTABEL）

高达VS系列其实应该不用多说了，何况这是在几年前的移植作……总之，这款游戏的音乐、画面在PSP中应该还能算上乘之作。

機動戦士ガンダムMS戦線0079（机动战士高达MS战线0079）

这是近几年中难得玩到的舱内主视角的高达动作游戏。加上利用了Wii的双控制器的特点，将其模仿成机器人的控制杆，给人有种很好的体验。不过，这样的视角以及控制方式，对于玩过了手握式控制器的玩家还需要一点时间学习和适应。我当时第一关为了跳上大楼就用了半天……不过这款游戏基本还是面向高达铁杆迷。

機動劇団はろ一座 ガンダム麻雀+Zさらにデキるようになったな！/アニメスロットレボリューションパチスロ「機動戦士ガンダムII～哀?戦士編～」（机动剧团哈罗一座 高达麻雀+Z 变得更能干了啊！/动画投币革命 柏青哥《机动战士高达II～哀?战士篇～》）

一款麻雀、一款柏青哥。两款都是休闲类的游戏作品，如果你会打麻雀的话可以搞来NDS的这一作玩一玩。Wii的这作也是。不过在游戏中都有一些原作剧情的演出的设定。

ガンダムバトルクロニクル（高达战斗编年史）

这款游戏可是当时的热门大作啊！极为简单的系统操作，加上支持联线协作或对战，在当时是掀起了一场PSP的高达热潮的。加上游戏中的一些密码设定，以及一些隐藏机体，也为这款作品增加了不少的乐趣。特别是在《高达ACE》中刊载的“SM”、

“SAKU”这样可爱至极的“MS”，那可更是游戏中的乐趣了。

高达30周年的展望

其实到截稿为止，已经确定要推出的机战、高达相关的作品也已经是整装待发了。首先高达大作——PSP作品《机动战士高达 基伦的野望 阿克西斯的威胁》更是令许多核心玩家等得有些迫不及待了。其他还有如上面说的PS2作品《高达无双 特别版》（ACT），以及NDS作品《机动战士高达OO》（ACT）、NDS作品《超级机器人大战OG传说 无限的边境》（RPG）都将在2008年春季就能与大家见面。而掌机版的“机战”应该也会在春季之后公开。在07年中已经享受了这些大餐的玩家，在2008年度中应该还能继续享受着这高达30周年带来的惊喜！让我们一起期待吧！

文／零羽

母舰的要害

本作游戏中由于采用了真实比例的设计，母舰的体型一下扩大到了普通MS的数十倍……在对母舰发动攻击时，无论攻击母舰的哪个部位都可以对其造成伤害，但此时如果攻击母舰的要害部位就可以使伤害值大增！说到母舰的要害部位，熟悉动画版高达的人也基本上都能够猜出来，游戏中大部分母舰的要害都是位于中央部位的舰桥，当玩家将光标移动到此位置时，屏幕上就会给出PINPOINT的提示，攻击这里就会有事半功倍的效果，并且在攻击画面的右上角也会显示出相应的提示。同样，我方的母舰也是一样的，在游戏中如何避免让敌方的MS直接攻击到我方母舰的要害部位也是对玩家水平的一大考验……另外，当我方的MS小队要对敌方母舰发动“群殴”时也需要注意，此时只有全部MS所使用的武器的射程都能攻击到敌方母舰的要害部位，追加效果才会产生……如果其中有射程可以攻击到敌方母舰，但无法打到母舰的要害部位，就只有放弃这架机体的支援攻击，否则攻击后的伤害值就只是普通水平了。

支援系统的活用

支援系统可以说是《SD高达G世纪》系列中的一个招牌系统，每一作中的此系统都或多或少的有一些变化，本作中自然也是如此……在本作中MS小队之间的支援攻击得到了极大的强化，支援攻击的最大上限数量增加到了史无前例的8架……首先，MS小队之间的支援攻击算上队长机，最大可以发动4架MS的同时攻击，其限定条件为：只能在同一艘母舰内搭载的同一小队内使用（确认小队的成员可以在地图上按×键来确认……），还有，即便是达成了上述条件，如果小队中的机体不在队长机的指挥范围内的话也是发动不能的（队长机的指挥范围在地图上显示为蓝色），也就是说当小队中的队长机被击破后，此小队即使堆在一起也不可能再使用支援攻击了。另外，在本作中母舰级的作战单位之间也加入了支援攻（炮）击，发动的条件也不算困难，只要有两艘以上的母舰能够同时攻击的一个目标时就能够使用。（マスターユニット的支援效果会在下文中进行说明……）

关于マスターユニット的说明

マスターユニット简单的说就是非舰载的、单独出击的机体。此类机体不受母舰的影响（即不会像舰载机体那样，在母舰被击破后就举白旗了……），并且每回合开始时与母舰级的作战单位一样，都可以回复一定量的HP与EN。要说マスターユニット最大的特点，那就是做为我方MS“统帅”的它可以无视小队之间支援不能的障碍，带领在自身指挥范围内的全部MS一齐发动攻击（マスターユニット的指挥范围在地图上显示为紫色……）！！换种说法，在本作游戏发售之前曾大肆宣传的8架MS同时发动攻击这一大卖点就指的是マスターユニット……但是!マスターユニット也同样有着很大的“缺陷”……首先就是其不能像舰载小队MS一样回到母舰中“补给”（通常来讲都是逃命……），其次，也是マスターユニット最大的弱点——被击破后直接GAME　OVER……所以，建议玩家们在选择マスターユニット的时候一定要注意，如果没有能力强劲的机体与同样强力的机师的话最好还是放弃マスターユニット的出击……说到这里，推荐大家在游戏初期时使用哈罗来做マスターユニット，并且选上一个各项能力（战斗能力）至少都在15点以上的机师（最好是20点以上……），这样就可以脱离母舰单独行动了，只要不是冲到敌方机体的包围中，基本上能够保证不会有生命危险……

母舰搭乘人员的职务效果

其实本系统也是《SD高达G世纪》系列的另一个招牌系统了……为了方便本游戏的新玩家，下面将对全部的职务效果进行讲解。在本作游戏中每一艘母舰都可以搭乘6名不同职务的人员。根据每个负责不同职务的人员的能力，母舰整体的各项性能也会得到不同程度的补正效果……其中最重要的自然就是“舰长”了，担任舰长的人“指挥”与“魅力”两项能力越高，全舰整体能力的补正效果也就会越高。其次就是“副长”，与舰长相似，担任此职务的人的“指挥”与“通信”两项能力，也影响着母舰的各种能力效果补正。接下来是“通信士”，担任此职务的人的“通信”能力越高，母舰发动攻击时的命中率也就会越高。然后是“操作士”，担任此职务的人的“操作”能力越高，母舰在被敌方攻击时，选择回避的成功率也就会越高。担任“整备士”的人员所需要的是“整备”能力，此项能力越高，在每回合开始时，母舰的HP与EN回复量也就会越多。最后是“ゲスト”（乘客……），担任此项职务的人的“魅力”越高，舰载MS小队的机师的MP上升量就会增加。

机师状态的附加效果

本作也继承并改良了《SD高达G世纪》系列的一贯特色——机师状态系统。游戏中的机师状态从混乱到弱气、普通、强气、超强气以及本作中全新追加的超一击，共计6种。下面就简单的说明一下各种状态下机师的附加效果。首先是最坏的状态——混乱，当机师的MP降到0后，就会陷入到此状态，混乱状态下的机师无法做出攻击、回避等动作，只能被动挨打……通常来讲，当机师降到混乱状态后基本也就没救了……所以在机师陷入弱气状态时，就必须小心了……其次是弱气状态，当机师的MP槽的颜色变为青色时就会陷入到此状态。弱气状态下最大的变化就是“NT浮游炮”系武器的最大射程降为4格，并且攻击力、命中与回避率等都会有所降低。接下来是普通状态，也就是机师的MP槽的颜色为绿色时的状态。此状态下，机师的能力没有任何的补正效果，“NT浮游炮”系武器的最大射程为6格。之后就是较强的强气状态，当机师的MP槽的颜色显示为红色时，就会进入此状态，强气状态下机师的攻击力、命中与回避率等都会有所提高，并且“NT浮游炮”系武器的最大射程提升到8格。超强气是过去《G世纪》系列中机师的最强状态……当机师的MP槽全满后，就会进入此状态。强气状态下机师的攻 击力、命中与回避率等都会进一步提高，并且“NT浮游炮”系武器的最大射程提升到10格。最后要说的就是在本作中全新追加的“最强状态”——超一击！可以说超一击状态完美的体现出了本作副标题——“魂”……当机师在超强气状态下，每击破一架敌方机体就会在状态显示的名字后面追加一个汉字（分别为超强气·壹、贰、叁），当此机师连续击破了4架机体后就会进入到此状态。超一击状态下机师的攻击力会大幅提升，并100%会使出会心一击（クリティカル），但在此状态在攻击一次之后，机师就会强制返回普通状态（MP降为50%）……

哈罗评价系统

在本作游戏中全新追加了一项战斗评价系统（在地图画面中的左上角用哈罗来显示），简单的说，此系统会累计战斗时击破敌方机体所得到的数值，然后在任务完成后的结算画面时根据这一话中所得到的点数给出一个评价，并会相应的赠送一块强化零件（OP）。而得到的这个数值则转化为用于购买机体等时使用的资金。详细的来说，哈罗支援系统的评价共有BLACK、NORMAL、BRONZE、SILVER、GOLD与PLATINA 6个等级，开始游戏后的等级是BLACK，每当哈罗下面的积分槽加满后就会提升至下一个等级直到加至最高的PLATINA……在游戏中，每架敌方机体的资料档案的上方都会给出一个数值（SCORE PONT），这个数值就是直接击破此机体后可以累加到哈罗积分槽里的点数。但如果只是单纯的靠这些点数别说PLATINA、GOLD，就连拿个SILVER都很困难……所以，想要得到较高的评价就还需要以下几个条件。其一，使用MS小队的支援攻击将敌方机体、母舰击破。游戏中会根据我方机体支援的实际效果（是否命中与命中后造成的伤害值）给与相应的点数补正！虽然说每次只有区区几十点，但毕竟还是积少成多嘛……其二，使出会心一击。要满足这个条件就完全要靠各位玩家的人品了……每架机体在成功命中并使出会心一击击破敌方机体后也都会得到相应的点数补正（虽然也不是很多……）。其三，给与敌方机体最大程度的伤害！在本作游戏中，如果能够在击破敌方机体时，将伤害值超过此机体HP的上限，就会得到相应的点数倍率补正（最大效果为翻倍）！！由此，击破一架敌方机体所能够得到的点数就应该为：（机体的基础点数＋支援效果补正点数＋会心一击补正点数）×超越敌方机体HP上限的伤害点数倍率补正。举一个简单的例子，一架HP5000的战斗直升机基础点数只有200，但是当达成上述全部的条件后却能得到至少500以上的点数。（如果再算上人品部分，大概最多能获得700点以上……）

关于敌方机体的捕获

做为《SD高达G世纪》系列最大特色之一的捕获系统到目前为止好像只有两种，一种是将敌方机体的HP降到最低后由两架以上的我方机体将其围住，之后选用捕获指令……另外一种就是直接将母舰击沉，其上搭载的全部 机体都会举起白棋，任由玩家宰割……而在本作中此系统得到了“简化”，即只有上述中的后者——击破敌方母舰后，捕获其舰载机体。也就是说在本作中非舰载的、单独出击的机体是捕获不能的……

关于机体的量产

所谓的机体量产，换种说法就是指将机体登录到生产列表中，之后就可以随意生产了（只要有足够的资金……）。在本作中，机体量产的方法共有3种，其一是锻炼自己的机体到相应的等级，之后进行此机体的开发，开发出来的新机体就会被自动登录到生产列表之中。其二是对不同的MS进行组合，当成功设计出新的机体后也会被自动登录到生产列表之中。其三是锻炼各个剧本中的原作机体，在任意一话中，将其练到S级别，完成此话后改机体就会被登录到生产列表之中。

关于机师的编入

说完了机体，再来说说机师……在本作游戏中，机师的编入也可以分为3种。首先是各个剧本中的原作机师。在每个剧本中都会有一个单独的SCOUT槽，根据此剧本中每话结束后所得到的SCORE　PONT点数进行累加。当SCOUT槽每加满一次之后就会奖励一名原作机师。其次是综合收集率所奖励的机师。在本作游戏中的收集要素共有机体、角色、战舰三类，而获得奖励机师的条件是要求此三类收集要素的综合比率（TOTAL比率）达到一定数值。具体的说就是从TOTAL比率达到10%开始进行奖励，之后每增加5%，再次奖励一个（奖励机师的同时也会奖励机体……）。最后是原创机师。原创机师的编入条件是最为简单的，只要在编成画面中机师栏中的空白位置选择“入队”指令后，花费一定量的资金就可以了（说白了就是有钱就行……）。不过花费大量资金买来的这些原创机师大部分的能力都不是很高，建议大家在游戏初期还是省下宝贵的资金用于购买机体，然后进行开发、设计增加收集率更为划算……

一年战争篇

剧本——机动战士ガンダム

第1话　　ガンダム大地に立つ

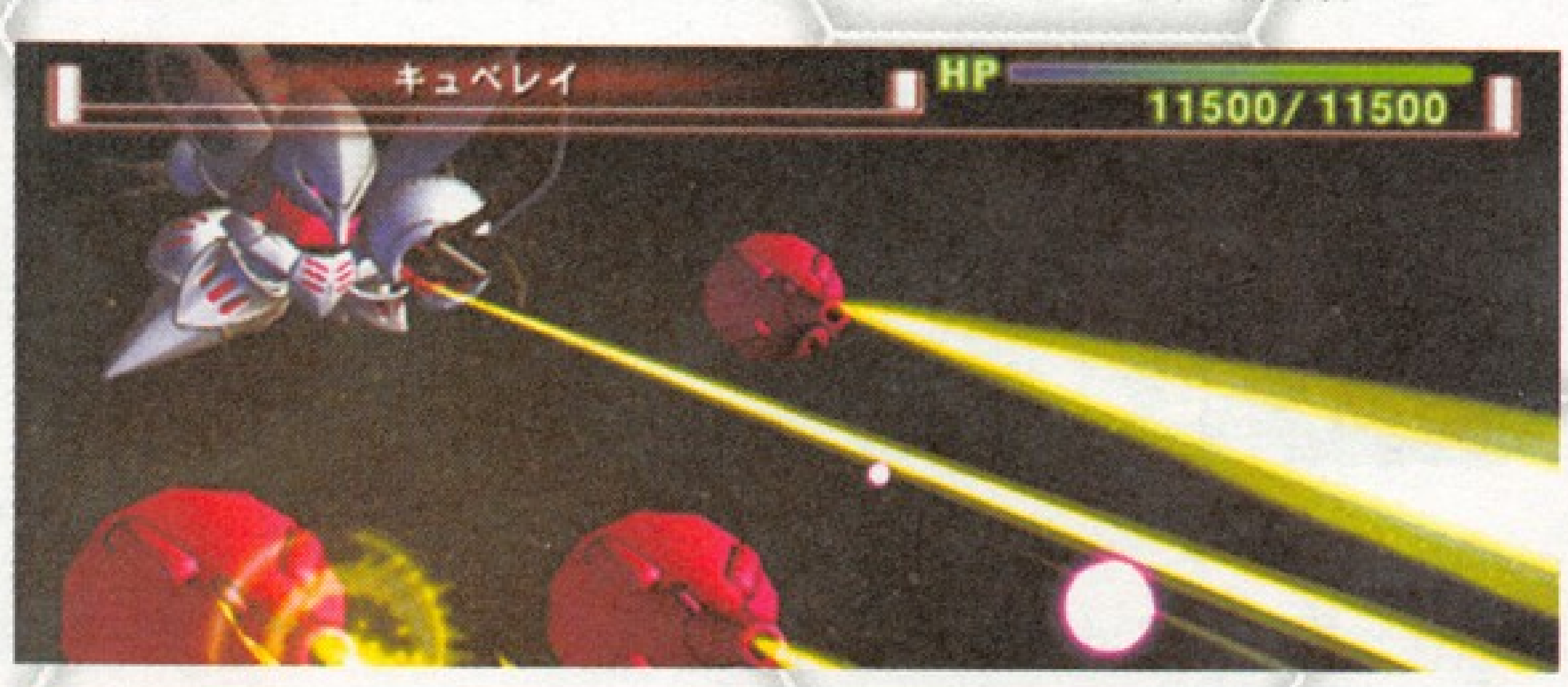
特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	アムロ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ガンダム（アムロ・レイ）
敌方出击机体	ザクⅡF型（ジーン）、ザクⅡF型（デニム）

攻略要点

・原作动画中的第一战，用RX－78高达的激光剑轻易的就可以将两袈杂鱼扎古灭掉。

・全灭敌方机体后发生剧情，之后进入主要剧情战。



主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.アムロ被击破； 4.ブライト被击破;
攻略条件	击毁全部的ミサイル
我方出击机体	ホワイトベース（ブライト・ノア）、ガンダム（アムロ・レイ）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ミサイル×6
敌方增援机体	ファルメル（ドレン）、シャア专用ザクⅡ（シャア・アズナブル）、ザクⅡF型（ジオン兵）×4

攻略要点

・击破初期地图上的6个ミサイル。（ミサイル没有移动后攻击的武器，但是我方机体如若其射程范围内，它就会自爆……）

・将初期的导弹全灭后，夏亚带领敌方增援登场

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2 话　　ガルマ出击する

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破; 2.自军被全灭; 3.アムロ被击破;
攻略条件	击破ガルマ
我方出击机体（空中）	マスターユニット
我方出击机体（地上）	ホワイトベース（ブライト・ノア）、コア・ファイター（リュウ・ホセイ）、ガンキャノン（カイ・シデン）、ガンタンク（ハヤト・コバヤシ）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体（空中）	ドップ×9
敌方出击机体（地上）	ガルマ专用ドップ（ガルマ）、ドップ×8、マゼラ・アタック×9
敌方增援机体	シャア专用ザクⅡ（シャア・アズナブル）、ザクⅡF型（ジオン兵）×2我方增援机体ガンダム（アムロ・レイ）

攻略要点

・开始后我方的ホワイトベース不要向前移动，否则不久就会陷入到敌方的包围网中……

・将ガルマ专用的ドップ击破后敌方增援与我方增援先后登场

・最后将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话　　激斗は憎しみ深く

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破; 2.自军被全灭; 3.アムロ被击破;
攻略条件	无
我方出击机体	ホワイトベース（ブライト・ノア）、コア・ファイター（リュウ・ホセイ）、ガンキャノン（カイ・シデン）、ガンタンク（ハヤト・コバヤシ）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	グフ（ランバ・ラル）、ザクⅡJ型（クランプ）、ザクⅡJ型×6、ギャロップ（クラウレ・ハモン）、マゼラ・アタック×4
敌方增援机体	マゼラ・アタック×4、ザクⅡJ型×2
我方增援机体	ガンダム（アムロ・レイ）

攻略要点

・开始后当ガンキャノン、ガンタンク行动完毕后，敌方增援机体4架マゼラ・アタック就会登场

・将ギャロップ击破后，敌方还会有两架ザクⅡJ型前来增援

・敌方援军登场后，我方アムロ也会驾驶ガンダム增援

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第4话　　ジャブローに散る

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破; 2.自军被全灭; 3.アムロ被击破; 4.ブライト被击破
攻略条件	击破ガルマ
我方出击机体	ホワイトベース（ブライト・ノア）、ガンダム（アムロ・レイ）、ガンキャノン（カイ・シデン）、ガンタンク（ハヤト・コバヤシ）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	シャア专用ズゴック（シャア・アズナブル）、アッガイ（赤鼻）、アッガイ×8
敌方增援机体（地下）	ゾック（ボラスキニフ）、ゴッグ、アッガイ×4
敌方增援机体（地上）	ドム×3、グフ×8、ザクⅡJ型×4
我方增援机体	ジム×6

攻略要点

・开始后可让アムロ去应付シャア，自军的部队去支援ホワイトベース

・将シャア专用的ズゴック击破后，敌我双方的援军同时登场。

・敌方援军会从地图上下两方潜入基地，建议分兵两路去迎击

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第5 话　　ソロモン攻略战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破; 2.自军被全灭; 3.アムロ被击破; 4.ブライト被击破
攻略条件	我方机体到达指定目标地点
我方出击机体	ホワイトベース（ブライト・ノア）、コア・ファイター（スレッガー・ロウ）、ガンキャノン（カイ・シデン）、ガンタンク（ハヤト・コバヤシ）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	グワラン、ムサイ×2、リック・ドム×15、高机动型ザクⅡ×12、卫星ミサイル×6
敌方增援机体	ビグザム（ドズル・ザビ）、リック・ドム×6、高机动型ザクⅡ×12

攻略要点

・开始后不要过于急行，可边消灭敌方机体边向前推进

・当我方机体到达地图右侧的蓝色区域后，以ビグザム为首的敌方增援部队登场。

・ビグザム的能力比较高，并且还有激光防护立场。最好先算好其射程，然后一回合之内将其殴死

・击破ビグザム后再清除掉省下的扎古、大魔后，任务完成

第6话　　宇宙要塞ア・バオア・クー

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件 攻略条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.アムロ被击破； 4.ブライト被击破 击破大型战舰ドロス与ドロワ
我方出击机体（宇宙1）	マスターユニット、自军母舰
我方出击机体（宇宙2）	ホワイトベース（ブライト・ノア）、ガンダム（アムロ・レイ）、ガンキャノン（カイ・シデン）、ガンキャノン（ハヤト・コバヤシ）、サラミス×2
敌方出击机体（宇宙1）	ドロス、リック・ドム×8、高机动型ザクⅡ×4、ゲルググ×3
敌方出击机体（宇宙2）	ドロワ、リック・ドム×14、高机动型ザクⅡ×4、ゲルググ×3
敌方增援机体（宇宙1）	ライデン专用高机动型ゲルググ（ジョニー・ライデン）、ゲルググキャノン×2
敌方增援机体2	ジオング（シャア・アズナブル）、グワジン、チベ×2、ムサイ×2、リック・ドム×12、ゲルググ×6

攻略要点

・本话是0079的最终战，场面十分壮观……开始后就有两艘大型宇宙战舰ドロス与ドロワ摆开阵势来欢迎我们……在这两艘战舰左右两侧的MS都是其舰载机体，进攻的过程中可以不用在其身上浪费宝贵的EN，直接速攻击破ドロス与ドロワ即可

・当ドロス与ドロワ都被击破后，敌方ACEライデン带领援军登场。

・当击破一定数量的敌方增援机体后，发生剧情事件两张地图合二为一。同时シャア带领敌方增援登场。

・用アムロ击破シャア的ジオング后会发生剧情事件，之后ガンダム、ホワイトベース、ガンタンク、ガンキャノン会进入到ア・バオア・クー要塞的内部

・要塞ア・バオア・クー的内部也分为两张地图，ホワイトベース方面可以无视……只要让アムロ再次将夏亚击破，就会发生剧情事件，之后ホワイトベース队全员撤离战斗区域。

・最后将全部的敌方残余机体击破后，此剧本完结。

剧本——机动战士ガンダム MS　IGLOO

第1话　　大蛇はルウムに消えた

特殊剧情战

胜利条件	击破サラミス
败北条件	1.マルティン被击破； 2.ムサイ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ヨーツンヘイム（マルティン・プロホノウ）、ムサイ
敌方出击机体	サラミス×2

攻略要点

・同样讲述的是一年战争时的故事，但这次的视角却换成了吉翁方面……开始后只要击破一艘サラミス后就会发生剧情，之后进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ヘンメ或ワシヤ被击破； 4.マルティン被击破
攻略条件	无
我方出击机体（宇宙1）	ムサイ、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体（宇宙1）	マゼラン、サラミス×2
我方出击机体（宇宙2）	小型观测机（ヒデト・ワシヤ）、ヨルムガンド（アレクサンドロ・ヘンメ）、ヨーツンヘイム（マルティン・プロホノウ）
敌方出击机体（宇宙2）	セイバーフィッシュ×3
敌方增援机体（宇宙1）	セイバーフィッシュ×4、マゼラン
我方增援机体（宇宙1）	ザクⅡF型×6

攻略要点

・开始的剧情之后就会有3架敌方セイバーフィッシュ来迎击小型观测机

・当小型观测机的HP降低到一定程度后，发生剧情事件，セイバーフィッシュ被全灭，同时敌方的セイバーフィッシュ再次增援登场。

・当我方的6架ザクⅡF赶来增援后，敌方也会有一艘マゼラン级战舰前来支援

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2话　　远吼えは落日に染まった

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ヘンメ或ワシヤ被击破；
攻略条件	无
我方出击机体	コムサイ（オリヴァー・マイ）、ヒルドルブ（デメジエール・ソンネン）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ザクⅡJ型（フェデリコ・ツァリアーノ）、ザクⅡJ型×6、61式战车×15
敌方增援机体	ザクⅡJ型×6

攻略要点

・本话中的敌我战力非常的悬殊，如果原创部队的实力不够强，战斗将变得比较困难

・开始吼可让ヒルドルブ向地图中央的山脉位置移动，利用山地的复杂地形与敌方慢慢周旋，并从敌方机体的射程之外将其各个击破

・需要注意的是，在ヒルドルブ移动到地图中央附近的时候

还会有敌方的增援机体出现

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话　　轨道上に幻影は疾る

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.第603技术试验队中的任意一人被击破； 4.HLV被全灭
攻略条件	无
我方出击机体（宇宙1）	マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体（宇宙1）	マゼラン、サラミス×2
我方出击机体（宇宙2）	ヨーツンヘイム（マルティン・プロホノウ）、ツダ（ジャン・リュック・デュバル）、ツダ（ヒデト・ワシヤ）、ツダ（モニタ・キャディラック）、HLV×3
敌方出击机体（宇宙1）	サラミス×3、ジム×9
敌方出击机体（宇宙2）	シャークマウスボール×3、ボール×6

攻略要点

・本话的难点在于要注意守护2个HLV（另外的一个基本上是救不回来的 ……），最好能够在离HLV较远的位置吸引到敌方的火力

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第4 话　　ジャブロー上空に海原を见た

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.マルティン或ヴェルナー被击破； 4.限定时间内没有将联邦的战舰击破；
攻略条件	8回合以内将联邦军打上的战舰全部击破
我方出击机体（宇宙1）	ヨーツンヘイム（マルティン・プロホノウ）、ツダ（ヒデト・ワシヤ）、マスターユニット、自军母舰
我方出击机体（宇宙2）	ゼーゴック（ヴェルナー・ホルバイン）
敌方出击机体（宇宙1）	サラミス×2、ボール×3、ジム×2
敌方出击机体（宇宙2）	サラミス×3
敌方增援机体（宇宙2）	コア・ブースターⅡインターセプトタイプ×2
敌方增援机体2（宇宙1）	セイバーフィッシュ×10
敌方增援机体3（宇宙2）	マゼラン、コア・ブースターⅡインターセプトタイプ×2
敌方增援机体4（宇宙1）	ジム×6、ボール×4

攻略要点

・开始后使用ゼーゴック轻易的将一艘サラミス级战舰击破后，敌方援军登场

・将宇宙1中的敌方机体全部击破后，会有大量的セイバーフィッシュ增援

・ゼーゴック方面，击破几艘サラミス级战舰后会出现一艘マゼラン级战舰以及护卫的战斗机

・再次将宇宙1的敌方增援全灭后敌方增援机体4登场

・最后将全部的敌方残余机体击破后，任务完成

第5话　　雷鸣に魂は还る

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.エルヴィン被击破
攻略条件	无
我方出击机体	オッゴ（エルヴィン・キャディラック）、オッゴ×2
敌方出击机体	ボール×5

攻略要点

・非常简单的战斗，敌方的ボール完全无法与我方的オッゴ相比，只需要注意3オッゴ的联协即可

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.マルティン被击破；
攻略条件	ヨーツンヘイム到达指定目标地点
我方出击机体	ヨーツンヘイム（マルティン・プロホノウ）、オッゴ×3、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	サラミス×2、ジム・コマンド×9、ジム×9、ボール×6
我方增援机体	ビグ・ランダ（オリヴァー・マイ）
敌方增援机体	マゼラン【ボール×2、ジム×2】、サラミス×2
我方增援机体2	カスペン专用ゲルググ（ヘルベルト・フォン・カスペン）、ツダ（モニタ・キャディラック）、グ\ジン、ムサイ×2
敌方增援机体2	マゼラン×2、サラミス×4、ジム・コマンド×3、ジム×6、ボール×2

攻略要点

・开始后，当ヨーツンヘイム向指定目标地点前进后，敌我双方的增援就会登场。

・当ヨーツンヘイム到达了指定目标地点后，敌方增援机体2与我方增援机体2登场

・将全部的敌方机体击破后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダム MS IGLOO第08MS小队

第1话　　密林のガンダム

特殊剧情战

胜利条件	击破アイナ
败北条件	1.シロー被击破； 2.サンダース被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ジム・コマンド（テリー・サンダースJr.）、先行量产型ボール（シロー・アマダ）
敌方出击机体	宇宙用高机动试验型ザク（アイナ・サハリン）

攻略要点

・本战中ジム・コマンド不能进行攻击，不过敌方的ザク也是非常弱的，用ボール2回合之内就能搞定，之后进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.08小队的任意一人被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ホバートラック（エレドア・マシス）、陆战型ガンダム（カレン・ジョシュワ）、陆战型ガンダム（テリー・サンダースJr.）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ザクⅡJ型（ノリス・バッカード）、ダブデ、ザクキャノン×2、ザクⅡJ型×6、战斗ヘリコプター×6、トーチカ×6
我方增援机体	陆战型ガンダム（シロー・アマダ）
敌方增援机体	アプサラスⅡ（アイナ・サハリン）、ザクⅡJ型×6、ドップ×6、战斗ヘリコプター×6

攻略要点

・将初期的敌方机体全灭后，敌我双方的援军登场
・将增援的敌方机体全部击破后，任务完成

第2话　　二人の战争

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.08小队的任意一人被击破； 2.量产型ガンタンクの全灭
攻略条件	守护量产型ガンタンク
我方出击机体	EZ-8（シロー・アマダ）、ホバートラック（エレドア・マシス）、ジムヘッド（カレン・ジョシュワ）、陆战型ガンダム（テリー・サンダースJr.）、量产型ガンタンク×2
敌方出击机体	グフカスタム（ノリス・バッカード）、ドム×5、ザクⅡJ型×4

攻略要点

・开始后カレン与テリー分别带领一只钢坦克攻击左右两边的敌方机体，然后可以向下与シロー会合，最后在一齐攻击グフカスタム。达成胜利条件后发生剧情事件，之后进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3シロー被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ホバートラック（エレドア・マシス）、陆战型ガンダム（カレン・ジョシュワ）、陆战型ガンダム（テリー・サンダースJr.）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	アプサラスⅡI（ギニアス・サハリン）、ダブデ×2、グフフライトタイプ×2、ドム×6、ドップ×6、ザクⅡJ型×6
第三势力	ビッグトレー（イーサン・ライヤー）、ジムスナイパー、陆战型ジム×6、量产型ガンタンク×2、コア・イージー×6

攻略要点

・开始后我方处于地图中央位置，敌军在上、第三势力在下，如果此时原创部队的实力不足，可以让这两个势力去自相残杀，玩家的部队从中取利，慢慢的清除掉所有敌机……如有足够的实力就可先集中力量灭掉其中一方，然后再翻过头来灭掉省下的一方
・将两个势力的机体全部击破后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダム外传 THE BLUE DESTINY

第1话　战栗のブルー

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.ユウ被击破； 2.フィリップ被击破； 3.サマナ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ジム・コマンド（ユウ・カジマ）、ジム・コマンド（フィリップ・ヒューズ）、ジム・コマンド（サマナ・フュリス）
敌方出击机体	トーチカ×2、61式战车×3
敌方增援机体	ザクⅡJ型、战斗ヘリコプター×4
敌方增援机体2	ブルーディスティニー1号机

攻略要点

・开始后的第2回合时，敌方增援机体登场

・将初期的敌方机体全灭后，敌方ブルーディスティニー1号机增援

・将ブルーディスティニー1号机击破后，发生剧情事件，之后进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ユウ被击破； 4.ミデア被击破
攻略条件	击破ザクキャノン
我方出击机体	ミデア、ジム・コマンド（ユウ・カジマ）、ジム・コマンド（フィリップ・ヒューズ）、ジム・コマンド（サマナ・フュリス）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ザクキャノン、ザクⅡJ型×2、61式战车×10、战斗ヘリコプター×6
敌方增援机体	イフリート改（ニムバス・シュターゼン）

攻略要点

・将ザクキャノン击破后，敌方的イフリート改（ニムバス・シュターゼン）做为援军登场

・将イフリート改击破后，再清理掉残余的敌方机体，任务完成

第2话　苍を受け继ぐ者

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ユウ或サマナ或フィリップ被击破 4.没能成功阻止核ミサイル的发射
攻略条件	6回合之内，破坏掉ミサイル的发射台
我方出击机体（地上）	ジム・コマンド（フィリップ・ヒューズ）、ジム・コマンド（サマナ・フュリス）、マスターユニット、自军母舰、ジム×3
我方出击机体（地上2）	ブルーディスティニー1号机（ユウ・カジマ）
敌方出击机体（上空）	ガウ×2
敌方出击机体（地上）	ダブデ×2、ドム、グフ×5、ザクキャノン×4、トーチカ×4、ザクⅡJ型×6
敌方出击机体（地上2）	ダブデ、ミサイル发射台×2、ザクⅡJ型×7
敌方增援机体（地上2）	ミサイル发射台×2、ザクⅡJ型×3
敌方增援机体2（地上）	ハイ・ゴッグ×2
敌方增援机体3（地上）	ドム×3
我方增援机体（地上）	ブルーディスティニー1号机（ユウ・カジマ）

攻略要点

・当击破2个ミサイル发射台后，敌方增援机体登场

・经过一回合后，敌方增援机体2登场

・将全部的ミサイル发射台都击破后，发生剧情事件，同时敌方增援机体3登场

・在敌方第3次增援登场后的下一回合，我方增援机体也出现

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话　裁かれし者

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.モーリン被击破； 2.ユウ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	HLV、ブルーディスティニー3号机（ユウ・カジマ）、ザクⅡJ型（フィリップ・ヒューズ）、ザクⅡJ型（サマナ・フュリス）
敌方出击机体	グフ、ザクⅡJ型×2、ザクキャノン×2
敌方增援机体	グフ、ズゴックE、ザクⅡJ型
敌方增援机体2	ドム、ザクキャノン
敌方增援机体3	ザクⅡJ型×2

攻略要点

・在2回合时敌方增援机体登场

・在敌方增援机体登场后的下一回合敌方增援机体2登场

・在敌方增援机体2登场3回合后，敌方增援机体3登场

・将全部的敌方机体击破后，发生剧情事件

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.モーリン被击破
攻略条件	无
我方出击机体（宇宙1）	マスターユニット、自军母舰
我方出击机体（宇宙2）	HLV、ボール（フィリップ・ヒューズ）、ボール（サマナ・フュリス）
敌方出击机体（宇宙1）	チベ、ムサイ、リック・ドム、ゲルググ、高机动型ザクⅡ×6
敌方出击机体（宇宙2）	ゲルググ×3、リック・ドム×4、高机动型ザクⅡ×6

攻略要点

・虽然是最终话，但敌方机体的实力都不是很强，集中力量后战斗还是比较轻松的

・将全部的敌方机体击破后，次剧本完结

剧本——机动战士ガンダム战记 Lost War Chronicles

第1话　　试验部队

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	マット被击破
攻略条件	无
我方出击机体	陆战型ジム（マット・ヒーリィ）、陆战型ジム（アニッシュ・ロフマン）
敌方出击机体	グフ、ザクⅡJ型×2、マゼラ・トップ×2

攻略要点

・敌方机体不是很多，使用マット与アニッシュ协力攻击就可以轻松取胜

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ビッグトレー被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ビッグトレー、陆战型ジム（マット・ヒーリィ）、陆战型ジム（アニッシュ・ロフマン）、陆战型ジム（ラリー・ラドリー）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ドム（アルバロ・ペドロ）、グフ×8、マゼラ・トップ×4
敌方增援机体	ザクⅡJ型（ケン・ビーダーシュタット）、ザクⅡJ型（ジェイク・ガンス）、ザクⅡJ型（ガースキー・ジノビエフ）
敌方增援机体2	グフ×4

攻略要点

・将アルバロ・ペドロ击破后敌方扎古3人组登场

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2话　　オデッサ

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.アニッシュ被击破； 4.マチルダ被击破
攻略条件	无
我方出击机体（上空）	ミデア（マチルダ・アジャン）、ミデア×2、マスターユニット
我方出击机体（地上）	ホバー・トラック（ノエル・アンダーソン）、陆战型ジム（ラリー・ラドリー）、陆战型ガンダム（マット・ヒーリィ）、陆战型ジム（アニッシュ・ロフマン）
敌方出击机体（上空）	ガウ、グフ×6、ドップ×9
敌方出击机体（地上）	アッザム、ザクⅡJ型×4、ドップ×7、グフ×4

攻略要点

・开始后，アニッシュ的陆战型ジム是不能行动的，需要小心保护

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话　　强き决意

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或7ターン以内守卫HLV
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.メイ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	HLV（メイ・カーウィン）、ケン・ビーダシュタット专用ゲルググ（ケン・ビーダシュタット）、ザクⅡJ型（ガースキー・ジノビエフ）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ジムスナイパーⅡ（アニッシュ・ロフマン）、陆战型ガンダム（マット・ヒーリィ）、陆战型ジム×6、ジム・コマンド×15、61式战车×6
敌方增援机体 1	陆战型ジム×4
敌方增援机体 2	ジムコマンド×3

攻略要点

·在开始后的第4回合时，敌方增援机体 1 登场

·在敌方增援登场的2回合之后，敌方增援机体 2 登场

·将全部的敌方机体击破后，任务完成

第4话　　两雄决战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.アニッシュ被击破； 4.マチルダ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ケン・ビーダシュタット专用ゲルググ（ケン・ビーダシュタット）、ザクⅡJ型（ガースキー・ジノビエフ）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	陆战型ジム（アニッシュ・ロフマン）、陆战型ガンダム（マット・ヒーリィ）、ビッグ・トレー、ジム×3、量产型ガンタンク×2、陆战型ジム×10、ジム・コマンド×6、61式战车×6、ジムスナイパーカスタム×2、コア・イージー×3
敌方增援机体	コア・イージー×3、コア・イージー×3

攻略要点

·本话中敌方在地图中设置了对MS用的炸弹，需要小心应付

·在开始后的第3回合时，地图的左上方与左下方会有敌方援军登场

·用ケン将マット击破后发生剧情事件，之后敌方增援机体登场

·将全部的敌方机体击破后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダム外传 宇宙、闪光の果てに

第1话　　ふたつのG

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.フォルド・ロムフェロー被击破； 2.ルース・カッセル被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ガンダム5号机（フォルド・ロムフェロー）、ガンダム4号机（ルース・カッセル）
敌方出击机体	ムサイ、リック・ドム×3、ザクⅡF型×6

攻略要点

·我方高达4、5号机的实力都比较强，两架机体相互协力可以轻松的将敌方机体全灭

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.フォルド或ルース被击破； 4.キルスティン被击破
攻略条件	无
我方出击机体	サラブレッド（キルスティン・ロンバート）、サラミス×2、ガンダム5号机（フォルド・ロムフェロー）、ガンダム4号机（ルース・カッセル）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	チベ、ムサイ×2、リック・ドム×9、ザクⅡF型×9

攻略要点

·同样是非常轻松的一话，敌方全是杂鱼机体，将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2话　　宇宙、闪光の果てに

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或守护メガ・ビームランチャー到其成功发射
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.フォルド或ルース被击破； 4.キルスティン被击破
攻略条件	击破敌方战舰チベ
我方出击机体	サラブレッド（キルスティン・ロンバート）、サラミス×2、ガンダム5号机（フォルド・ロムフェロー）、ガンダム4号机（ルース・カッセル）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	チベ、ムサイ×2
敌方增援机体	・ドム×3、ザクⅡF型×6
敌方增援机体2	チベ、ムサイ×2、リック・ドム×6、ザクⅡF型×6
敌方增援机体3	ブラウ・ブロ（リリア・フローベル）、マレット专用アウトザク（マレット・サンギーヌ）、リック・ドムⅡ×4
敌方增援机体4	ザンジバル
敌方增援机体5	ムサイ×2、リック・ドム×3、高机动型ザクⅡ×6
敌方增援机体6	リック・ドム×4
敌方增援机体7	ムサイ×4

攻略要点

·本话的难度其实不高，但敌方却是频繁的杂鱼机体大增援……开始后就会有敌方增援机体登场

·将敌方战舰チベ击破后，发生剧情事件，同时敌方增援机体2登场

・在事件之后的下一回合，敌方增援机体3登场

・在之后的下一回合敌方增援机体4会出现在我方母舰的背后，需要小心防范

・在メガ・ビームランチャー发射前的第3回合时，敌方增援机体5登场

・在メガ・ビームランチャー发射前的第2回合时，敌方增援机体6登场

・在メガ・ビームランチャー发射前的最后1回合时，敌方增援机体7登场

・当メガ・ビームランチャー成功发射后，任务完成

第3话　和平

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.キルスティン被击破； 4.フォルド被击破
攻略条件	无
我方出击机体（宇宙2）	サラブレッド（キルスティン・ロンバート）、ガンダム5号机Bst（フォルド・ロムフェロー）、ジム×3、マスターユニット、自军母舰
第三势力（宇宙2）	チベ、ゲルググ、ザクⅡF型×3
敌方出击机体（宇宙1）	ザンジバル、ムサイ×2、マレット专用アクトザク（マレット・サンギーヌ）、リック・ドムⅡ（ユイマン・カーライル）、リック・ドムⅡ（ギュスター・バイパー）、リック・ドムⅡ（リリア・フローベル）
敌方出击机体（宇宙2）	リック・ドム×6
敌方出击机体（宇宙3）	チベ、ムサイ×2、ザクⅡF型×12、リック・ドム×6
敌方增援机体（宇宙1）	フラウ・ブロ×2、ムサイ×2、マレット专用アクトザク（マレット・サンギーヌ）、リック・ドムⅡ（ユイマン・カーライル）、リック・ドムⅡ（ギュスター・バイパー）、リック・ドムⅡ（リリア・フローベル）、リック・ドム×6

攻略要点

・将マレット专用的アクトザク击破后，地图宇宙1的敌方机体会撤退

・将初期的敌方机体全灭后，敌方增援机体登场

・将全部的敌方机体击破后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダム 0080 ポケットの中の战争

第1话　少年の瞳に映るもの

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.シュタイナー被击破； 2.ミーシャ被击破； 3.ガルシア被击破； 4.アンディ被击破
攻略条件	使用アンディ到达指定目标地点
我方出击机体（地上）	ズゴックE（ハーディ・シュタイナー）、ハイ・ゴッグ（ミハイル・カミンスキー）、ハイ・ゴッグ（ガブリエル・ラミレス・ガルシア）
我方出击机体（地下）	ハイ・ゴッグ（アンディ・ストロース）
敌方出击机体（地上）	ミデア×2、ジム・コマンド×9
敌方出击机体（地下）	ジム・コマンド×5

攻略要点

・我方的水陆两用MS性能要必联邦的吉姆强不少，采用联协攻击很轻松就可以达成胜利条件。如果觉得麻烦，也可以让アンディ迅速达到指定地点，之后会进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ハーディ被击破
攻略条件	让バーニィ到达指定目标地点
我方出击机体（地上）	ザクⅡ改（バーナード・ワイズマン）
我方出击机体（宇宙）	ザクⅡ改、リック・ドムⅡ×2、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体（地上）	ジム・コマンド×5
敌方出击机体（宇宙）	グレイファントム、サラミス×2、量产型ガンキャノン×6、ジムスナイパーⅡ×3、ジム・コマンド×9
敌方增援机体（地上）	ジム・コマンド×6

攻略要点

・当バーニィ的ザクⅡ改接近指定目标地点时，敌方增援机体登场

・将敌方机体全灭或是让バーニィ到达指定地点都可以结束本话

第2 话　　战いは宇宙の片偶で

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	クリス被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ガンダムNT-1（クリスチーナ・マッケンジー）
敌方出击机体	ケンプファー（ミハイル・カミンスキー）

攻略要点

・NT-1与京宝梵的单挑战，只要人品不是很低就没有什么困难……

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.グレイトファントム被击破； 4.核弹头ミサイル到达リボーコロニー
攻略条件	成功击破核弹头ミサイル
我方出击机体	グレイファントム、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	グラーフ・ツェベリン（キリング）、核ミサイル×2、リック・ドム×3、ザクⅡ改×6
敌方增援机体	ヴァルキューレ、核ミサイル×2、リック・ドム×3
敌方增援机体2	ヴァルキューレ、核ミサイル×2、リック・ドム×3
敌方增援机体3	核ミサイル×4、ゲルググJ×4
我方出击机体（地上）	ガンダムNT1（クリスチーナ・マッケンジー）
敌方出击机体（地上）	ザクⅡ改（バーナード・ワイズマン）、ザクⅡ改×5
敌方增援机体4（地上）	ザクⅡ改（バーナード・ワイズマン）、ザクⅡ改×2
敌方增援机体5（地上）	ザクⅡ改（バーナード・ワイズマン）、ザクⅡ改×7
敌方增援机体6（地上）	ザクⅡ改（バーナード・ワイズマン）

攻略要点

・当击破2个核ミサイル后敌方增援机体登场

・再次击破2个核ミサイル后敌方增援机体2登场

・第三次击破核ミサイル后敌方增援机体3登场

・将ザクⅡ改的HP降低到一定程度后，他会撤退，之后带领增援登场（敌方增援机体4）

・再次将ザクⅡ改的HP降低到一定程度后，他还会撤退，之后带领增援登场（敌方增援机体5）

・第3次将ザクⅡ改的HP降低到一定程度后，他又会撤退（打不死的小强……），之后……没有援军……就剩バーニィ一人了……将其虐死后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダム 0083 スターダスト メモリー

第2 话　　战いは宇宙の片偶で

特殊剧情战

胜利条件	击破ガトー
败北条件	1.コウ被击破； 2.シナプス被击破
攻略条件	无
我方出击机体	アルビオン（エイバー・シナプス）、GP01（コウ・ウラキ）
敌方出击机体	GP02（アナベル・ガトー）、ザメル（ボブ）、ドム・トローベン（ゲイリー）、ドム・トローベン

攻略要点

・再现原作的一战，我方的菜鸟机师コウ，完全不是ガトー的对手……只要能坚持存活到ガトー到达目标地点后，敌方就会全部撤退……

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.コウ或キース或バニング被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ジム改（サウス・バニング）、GP01（コウ・ウラキ）、パワード・ジム（ディック・アレン）、ザクⅡF型（チャック・キース）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ドム・トローベン×6
敌方增援机体	ドム・トローベン×3
敌方增援机体2	ドム・トローベン×3
敌方增援机体3	コムサイⅡ
敌方增援机体4	ザメル（ボブ）、ドム・トローベン（ゲイリー）、ドム・トローベン×6
敌方增援机体5	ユーコン
敌方增援机体6	ドム・トローベン×3
敌方增援机体7	ドム・トローベン×3
敌方增援机体8	ドム・トローベン×3
敌方增援机体9	ドム・トローベン×3
敌方增援机体10	ドム・トローベン×3
敌方增援机体11	GP02（アナベル・ガトー）、ドム・トローベン×2
敌方增援机体12	ドム・トローベン×6

攻略要点

・终于可以使用原创机体来虐大魔了……本战中敌方是清一色的大魔军团，其整体能力不强，但增援次数又破了历史记录……

・开始后刚刚行动完毕就会有敌方增援机体在地图南部出现

・在第2回合行动时，敌方增援机体2也在地图南部区域登场

·将初期的敌方全灭后，敌方增援机体3登场

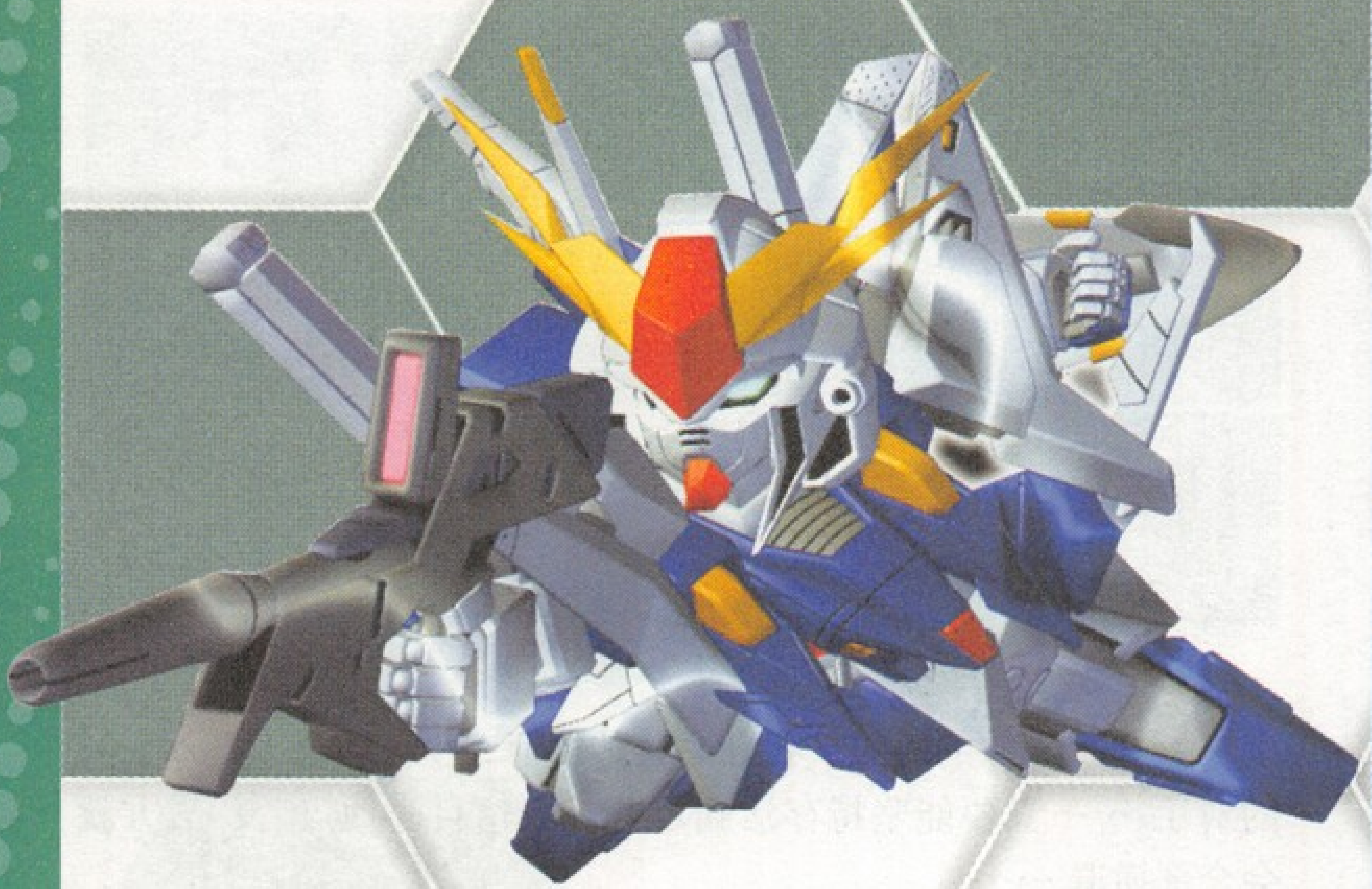
·将コムサイⅡ击破后，敌方增援机体4登场

·再次将敌方全灭后，敌方增援机体5登场

·当大部队继续移动时，敌方增援机体6登场

·从敌方增援机体6登场后的下一回合开始，每回合都会有一次敌方增援，共计有6次……

·将最后的敌方增援机体全灭后，任务完成



第2话　热砂の攻防战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.シナプス被击破； 4.コウ或キース或モンシア被击破； 5.HLV发射阻止失败
攻略条件	在11回合以内击破HLV
我方出击机体（地上1）	アルビオン（エイバー・シナプス）、マスターユニット、自军母舰
我方出击机体（地上2）	ジム・キャノンⅡ（チャック・キース）、ジム・カスタム（ベルナルド・モンシア）、GP01（コウ・ウラキa）
敌方出击机体（地上1）	HLV（アナベル・ガトー）、ザクⅡF型（ノイエン・ビッター）、ザクⅡF型×20、ドム・トローペン×15
敌方出击机体（地上2）	ザクⅡF型×12、ドム・トローペン×4
敌方增援机体（地上1）	ドム・トローペン×6
敌方增援机体2（地上1）	ドム・トローペン×3
敌方增援机体3（地上1）	ドム・トローペン×3

攻略要点

·这次的敌方阵营中有一半都是旧式的ザクⅡF……战斗还是比较轻松的……只是需要算好了时间，在限定回合内阻止HLV发射即可

·开始行动后就会有敌方援军登场

·在第二回合行动时还会有敌方援军登场

·在第三回合时，敌方最后的3只大魔也出现了

·将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话　ソロモンの悪梦

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ガトー被击破
攻略条件	用ガトー攻击バーミンガム
我方出击机体	GP02A（アナベル・ガトー）、リック・ドムⅡ（カリウス）、リック・ドムⅡ、ザクⅡF型×3、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	バーミンガム、サラミス×13、トーチカ×12
敌方增援机体	ジム改×3
敌方增援机体2	ジム改×3
敌方增援机体3	ジム改×3
敌方增援机体4	マゼラン、サラミス×2、ジム改×9
我方出击机体（宇宙2）	GP02A（アナベル・ガトー）
敌方出击机体（宇宙2）	GP01-Fb（コウ・ウラキ）

攻略要点

·开始行动后就会有敌方援军登场

·在第二回合行动时还会有敌方援军登场

·在第三回合时，又会有3只ジム增援

·当用ガトー攻击バーミンガム后，敌方增援机体GP01-Fb在宇宙2出现

·将全部的敌方机体击破后，任务完成

第4话　阻止限界点

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.コウ被击破； 4.シナプス被击破
攻略条件	无
我方出击机体	GP03-D（コウ・ウラキ）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ノイエ・ジール（アナベル・ガトー）、ムサイ后期型×2、リック・ドムⅡ（カリウス）、リック・ドムⅡ×2、ドラッツェ×12
我方增援机体	アルビオン（エイバー・シナプス）
第三势力	リリー・マルレーン（デトローフ・コッセル）、ムサイ后期型×2、サラミス×4、ガーベラ・テトラ（シーマ・ガラハウ）、ゲルググM×9
敌方增援机体	ムサイ后期型×4、ノイエ・ジール（アナベル・ガトー）、ドラッツェ×6、ザクⅡF型×6

攻略要点

·最终之战，当击破ガトー的ノイエ・ジール后，敌我双方的增援机体以及第三势力统统登场

·将以シーマ为首的第三势力全灭后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー宇宙の蜉蝣

第1话　　MAU” CIMA”

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.シーマ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	リリー・マルレーン（デトローフ・コッセル）、シーマ专用ゲルググM（シーマ・ガラハウ）、ゲルググM×2、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	アルビオン（エイパー・シナプス）、サラミス×2、GP01（コウ・ウラキ）、ジム・カスタム（アルファ・A・ベイト）、ジム・カスタム（ベルナルド・モンシア）、ジム・キャノンⅡ（チャック・キース）、ジム・キャノンⅡ（チャップ・アデル）、ジム改×6

攻略要点

・此剧本是以西玛为视点讲述的0083的故事 ……アルビオン队的几个人比起大众脸的士兵也没强到哪去 ……可以轻松的灭掉 ……

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2 话　　蜉蝣の记忆

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.シーマ被击破 4.シーマ・フリート战舰被击破
攻略条件	无
我方出击机体	リリー・マルレーン（デトローフ・コッセル）、ムサイ后期型×2、シーマ专用ゲルググM（シーマ・ガラハウ）、ゲルググM×3、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	サラミス×3、ジム改×9
敌方增援机体	ジム改×3
敌方增援机体2	ジム改×3
敌方增援机体3	ジム改×3
敌方增援机体4	ジム改×3

攻略要点

・本话的难度还不如前一话高 ……只不过是多了一些量产吉姆改的增援而已

・在开始后的几个回合中先后会有4次的敌方增援机体出现，每一次的敌方增援都是一个小队（3架）的ジム改

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3 话　　绝望の宇宙

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	コッセル被击破
攻略条件	无
我方出击机体	リリー・マルレーン（デトローフ・コッセル）、ゲルググM×3
敌方出击机体	GP03–D（コウ・ウラキ）

攻略要点

・GP03–D的能力还是比较强的，我方的ゲルググM必须3机协力才能获胜

・当GP03–D的HP被降低到一定程度后就会发生剧情事件，之后进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.シーマ被击破
攻略条件	无
我方出击机体（宇宙2）	サラミス、マスターユニット、自军母舰
我方出击机体（宇宙3）	ガーベラ・テトラ（シーマ・ガラハウ）、ムサイ后期型×2、
	ゲルググM×6
敌方出击机体（宇宙1）	ノイエ・ジール（アナベル・ガトー）、ムサイ后期型×6、ドラッツェ×6、ザクⅡF型×6、リック・ドムⅡ×8
敌方出击机体（宇宙2）	ムサイ后期型×3、ドラッツェ×6
第三势力（宇宙3）	GP03–D（コウ・ウラキ）

攻略要点

・本话与0083的最终战相似，只不过我方变成西玛舰队

・开始后可以先集中力量灭掉联邦的GP03–D，然后再去对付吉翁残党

・将全部的敌方机体击破后，此剧本完结

剧本——机动战士 Zガンダム

第1话　　星を継ぐ者

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.我方的任意一架机体到达指定脱出地点
败北条件	1.カミーユ被击破； 2.クワトロ被击破； 3.アポリー被击破； 4.ロベルト被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ガンダムMkⅡ（カミーユ・ビダン）、リック・ディアス（クワトロ・バジーナ）、リック・ディアス（アポリー・ベイ）、リック・ディアス（ロベルト）
敌方出击机体	ガンダムMkⅡ（カクリコ
	ン・カクーラー）、ジムⅡ×6
敌方增援机体	ハイザック（ジェリド・メサ）、ジム・クゥエル×3

攻略要点

・本次Z高达的剧本采用的是最新剧场版动画的内容……在开始后的第2回合时，ジェリド带领敌方增援机体出现

・本话中我方的人数虽少，但个人能力都较高，联协起来可以轻松将敌方全灭，如果要是嫌麻烦，也可以迅速到达脱出地点，来强制完成战斗

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.カミーユ被击破； 4.ヘンケン被击破
攻略条件	无
我方出击机体（宇宙1）	アーガマ（ヘンケン・ベッケナー）、ガンダムMkⅡ（カミーユ・ビダン）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体（宇宙1）	ハイザック（ジェリド・メサ）
敌方出击机体（宇宙2）	アレキサンドリア（ガディ・キンビー）、ブルネイ×2、ジム・クゥエル×3、ハイザック×6
敌方增援机体（宇宙2）	ボスニア、ガルバルディβ（ライラ・ミラ・ライラ）、ガルバルディβ×2

攻略要点

・将初期的敌方全灭后，会有敌方增援机体登场

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2话　　ジャブローの大地

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2救出レコア后，全部机体返回母舰アウドムラ
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.クワトロ或カミーユ被击破； 4.アウドムラ被击破； 5.在11ターン以内没有达成胜利条件
攻略条件	1.カミーユ或クワトロ到达指定目标地点； 2.用カミーユ救出レコア后返回母舰アウドムラ； 3. クワトロ、アポリー、ロベルト3人返回母舰アウドムラ
我方出击机体	百式（クワトロ・バジーナ）、ガンダムMkⅡ（カミーユ・ビダン）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ビッグトレー、トーチカ×5、マラサイ（ジェリド・メサ）、ハイザック×5、ガンキャノンⅡ、ガンタンクⅡ×2、ジムスナイパーカスタム×2、セイバーフィッシュ×12
我方出击机体（地上）	アウドムラ、マスターユニット、自军母舰
我方出击机体（地下）	百式（クワトロ・バジーナ）、リック・ディアス（アポリー・ベイ）、リック・ディアス（ロベルト）
敌方出击机体（地上）	トーチカ×4
敌方出击机体（地下）	マラサイ（ジェリド・メサ）、ハイザック×5、ザクタンク×6、ジムキャノン×6
敌方增援机体（地上）	ジムキャノン×6、セイバーフィッシュ×6
我方增援机体（地下）	ガンダムMkⅡ（カミーユ・ビダン）
敌方增援机体2（地上）	ハイザック×6
敌方增援机体3（地上）	ガンキャノンⅡ、ガンタンクⅡ、ジムスナイパーカスタム×6
敌方增援机体4（地上）	ハイザック×2

攻略要点

・当カミーユ或クワトロ到达指定目标地点或者是将初期敌方机体全灭后会发生剧情事件，カミーユ与クワトロ会入侵到敌方基地的内部……

・当我方机体从地上的左上方入侵到地下时，会有发生剧情事件，同时敌我双方的增援机体登场

・当剩余时间到第6回合时，敌方增援机体2登场

・当剩余时间到剩3回合时，敌方增援机体3登场

・当剩余时间只剩1回合时，敌方增援机体4登场

・在最后的敌方援军登场后，将其全部击破或是按照原作剧情，救出救出レコア并脱出都可完成本话

第3 话　　归还する者们

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件 败北条件	1.击破ブラン 1.カミーユ被击破； 2.クワトロ被击破； 3.ハヤト被击破
攻略条件	无
我方出击机体	アウドムラ（ハヤト・コバヤシ）、ガンダムMkⅡ（カミーユ・ビダン）、百式（クワトロ・バジーナ）、ネモ×2
敌方出击机体	アッシマー（ブラン・ブルターク）、ギャプラン（ロザミア・バタム）、ハイザック×8

攻略要点

・由于胜利条件是击破ブラン的アッシマー，着急的玩家可以集中力量将其击破直接进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件 败北条件	1.击破ブラン 1.カミーユ被击破； 2..在8回合之内，守护シャトル
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.シャトル被击破
攻略条件	无
我方出击机体（空中）	アウドムラ（ハヤト・コバヤシ）、百式（クワトロ・バジーナ）、ガンダムMkⅡ（カミーユ・ビダン）、マスターユニット、自军母舰
我方出击机体（地上）	シャトル（クワトロ・バジーナ）、ガンダムMkⅡ（カミーユ・ビダン）、リック・ディアス（アムロ・レイ）
敌方出击机体（空中）	スードリ（ベン・ウッダー）、アッシマー（ブラン・ブルターク）、ハイザック×8
敌方出击机体（地上）	ギャプラン（ロザミア・バタム）、ハイザック×10

攻略要点

・本话的胜利条件更是简单，只要拖到第8回合就算任务完成……但要是想在限定的8回合内获得白金评价，每一步的行动还真需要认真考虑一下……

第4话　　コロニ一の落ちる日

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.カミーユ被击破； 2.レコア被击破； 3.ファ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	アーガマ（ブライト・ノア）、リック・ディアス（エマ・シーン）、ガンダムMkⅡ（カミーユ・ビダン）、Gディフェンサー（ファ・ユイリィ）、メタス（レコア・ロンド）
敌方出击机体	ガブスレイ（ジェリド・メサ）、ガブスレイ（マウアー・ファラオ）、マラサイ×9
我方增援机体	ウェイブライダー（アポリー・ベイ）

攻略要点

・在开始后的2回合时，我方アポリ一开着ウェイブライダ一赶来增援

・将全部的敌方机体击破后，发生剧情事件，之后进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ブライト被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ラーディッシュ（ヘンケン・ベッケナー）、アーガマ（ブライト・ノア）、リック・ディアス（アポリー・ベイ）、Zガンダム（カミーユ・ビダン）、メタス（レコア・ロンド）、リック・ディアス×2
敌方出击机体	アレキサンドリア（ガディ・ギンゼー）、ハリオ、チベ改、サラミス改×2、ギャプラン（ヤザン・ゲーブル）、ガブスレイ（ジェリド・メサ）、ガブスレイ（マウアー・ファラオ）、ハイザック×15、マラサイ×6、ガルバルディβ×3

攻略要点

・战场终于从地球回到了宇宙……敌方的ヤザン、ジェリド等人虽然不是很强，但也不能过于轻敌，只要将战力集结在一起，就可以轻松的达成胜利条件

第5话　　混沌の果てに

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.クワトロ或カミーユ被击破； 4.ブライト被击破； 5.ハマーン的グワダン被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ラーディッシュ（ヘンケン・ベッケナー）、アーガマ（ブライト・ノア）、リック・ディアス（アポリー・ベイ）、Zガンダム（カミーユ・ビダン）、百式（クワトロ・バジーナ）、リック・ディアス×2
友军出击机体	グワダン（ハマーン）
敌方出击机体	ドゴス・ギア（バスク・オム）、アレキサンドリア（ガディ・キンゼー）、チベ改×2、ムサイ改×2、サラミス改×2、ハンブラビ（ラムサス・ハサ）、ハンブラビ（ヤザン・ゲーブル）、ハンブラビ（ダンゲル・クーパー）、バイアラン（ジェリド・メサ）、バーザム×8、ハイザック×6、マラサイ×3
敌方增援机体	パラス・アテネ（レコア・ロンド）、ボリノーク・サマーン（サラ・ザビアロフ）

攻略要点

・又是一场比较耗时的大战役……在开始后的3回合时，敌方增援机体登场

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第6话　　星の鼓动は爱

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3ミーユ被击破； 4.ブライト被击破；
攻略条件	无
我方出击机体	ラーディッシュ（ヘンケン・ベッケナー）、アーガマ（ブライト・ノア）、Zガンダム（カミーユ・ビダン）、メタス（ファ・ユイリィ）、Gディフェンサー（カツ・コバヤシ）、ガンダムMkII（エマ・シーン）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ドゴス・ギア（バスク・オム）、アレキサンドリア（ガディ・キンゼー）、ロンバルディア、サラミス改x2、ハウンド・ドッグ（ジェリド・メサ）、ハンブラビ（ラムサス・ハサ）、ハンブラビ（ヤザン・ゲーブル）、ハンブラビ（ダンゲル・クーパー）、バーザムx3、ハイザックx6、マラサイx6
第三势力	グワンバン、チベ改x2、エンドラx2、ガザCx9
我方出击机体（宇宙2）	百式（クワトロ・バジーナ）
敌方出击机体（宇宙2）	ジ・O（パプテマス・シロッコ）
第三势力（宇宙2）	キュベレイ（ハマーン・カーン）
我方出击机体（宇宙3）	百式（クワトロ・バジーナ）
第三势力（宇宙3）	キュベレイ（ハマーン・カーン）
敌方增援机体（宇宙2）	ジ・O（パプテマス・シロッコ）、パラス・アテネ（レコア・ロンド）、ボリノーク・サマーン（サラ・ザビアロフ）

攻略要点

・做为最终战的本话又是一场3方大乱斗……开始后可以让ハマーン与シロッコ去互相残杀

・将初期的敌方机体全灭后，敌方增援在宇宙2登场

・当ハマーン或シロッコ的HP降低到一定程度后，会发生剧情事件，宇宙2消失、宇宙3出现

・将全部的敌方机体击破后，此剧本完结

剧本——机动战士ZZガンダム

第1话　　始动！ダブルゼータ！

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.ジュドー被击破； 2.ブライト被击破
攻略条件	无
我方出击机体	アーガマ（ブライト・ノア）、ウェイブライダー（ジュドー・アーシタ）敌方出击机体 ガルスJ（マシュマー・セロ）
我方增援机体	メタス（ファ・ユイリィ）
敌方增援机体	グゼ（ヤザン・ゲーブル）、グゼ（ゲモン・ハジャック）
敌方增援机体2	ズザ（マシュマー・セロ）

攻略要点

・将ガルスJ击破后，敌我双方的增援机体登场
・在双方增援过后的下一个回合，敌方マシュマー赶来增援
・将敌方全灭后发生剧情事件，进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ジュドー被击破； 4.ブライト被击破
攻略条件 我方出击机体	无 アーガマ（ブライト・ノア）、ZZガンダム（ジュドー・アーシタ）、コアファイターZZ（ルー・ルカ）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	エンドラ（ゴットン・ゴー）、R・ジャジャ（キャラ・スーン）、ハンマ・ハンマ（マシュマー・セロ）、ガザD（グレミー・トト）、ガザD×14

攻略要点

・本战中敌方数量不多，且没有增援。将其全部击破后，任务完成

第2话　　ハマーンの黒い影

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件 败北条件	12回合以内击破サダラーン 1.マスターユニット被击破； 2.ジュドー被击破； 3.ブライト被击破； 4.没有在限制回合内达成胜利条件
攻略条件	无
我方出击机体	アーガマ改（ブライト・ノア）、Zガンダム（ジュドー・アーシタ）、（Gフォートレス（ルー・ルカ）、百式（ビーチャ・オーレグ）、ガンダムMkⅡ（エル・ビアンノ））、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	サンドラ、キュベレイMkⅡ（エルビー・プル）、バウ（グレミー・トト）、ガルスJ×3、ズサ×6
敌方增援机体	サダラーン（ハマーン・カーン）、エンドラ×2、ズサ×6、ガルスJ×6

攻略要点

・将サンドラ击破后敌方增援机体登场
・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第3话　　リィナの血

主要剧情战

胜利条件	敌全灭或
败北条件 攻略条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ジュドー被击破； 无
我方出击机体	メガライダー（モンド・アガケ）、Zガンダム（ルー・ルカ）、百式（ビーチャ・オーレグ）、ガンダムMkⅡ（エル・ビアンノ）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体 我方增援机体 敌方增援机体	ドライセン×3、ガルスJ×3、ズサ×6、マラサイ×6、ハイザック×7 ZZガンダム（ジュドー・アーシタ） サダラーン（ハマーン・カーン）、バウ（グレミー・トト）、ドワッジ（アマサ・ポーラ）、ドライセン（オウギュスト・ギダン）、エンドラ、サンドラ、バウ×6、ドライセン×5、ハイザック×6

攻略要点

・将初期的敌方机体全灭后，敌我双方的增援登场
・将增援的敌方机体击破后，任务完成

第4话　　カミーユの声

特殊剧情战

胜利条件	击破サンドラ
败北条件	1.プル被击破、2.ジュドー被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ガンダムMkⅡ（エルビー・プル）
敌方出击机体	サンドラ（グレミー・トト）、バウ（アリアス・モマ）、バウ×2
我方增援机体	Gフォートレス（ジュドー・アーシタ）
我方增援机体2	ウェイブライダー（ルー・ルカ）、百式（ビーチャ・オーレグ）

攻略要点

・在开始后的第2回合时，我方增援机体登场
・建议让プル向右移动，与ジュドー合流进行战斗
・在第4回合时，我方增援机体2登场
・将サンドラ击破后进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破; 2.自军被全灭; 3.ブライト被击破; 4.ハヤト被击破
攻略条件	无
我方出击机体	アウドムラ(ハヤト・コバヤシ)、アーガマ改(ブライト・ノア)、Gフォートレス(ジュドー・アーシタ)、(ウェイブライダー(ルー・ルカ)、百式(ビーチャ・オーレグ)、ガンダムMkⅡ(エル・ビアンノ)、メガライダー(イーノ・アッパーブ))、ジムⅢ、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ザク3(ラカン・ダカラン)、ドライセン×18

攻略要点

・本话中我方战力充足，而敌方除了ラカン外，全是清一色的大魔系量产机

・将敌方机体全部击破后，任务完成

第5话　明日の荣光の为に

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破; 2.自军被全灭; 3.ブライト被击破; 4..ビーチャ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ネェル・アーガマ改(ビーチャ・オーレグ)、フルアーマーZZガンダム(ジュドー・アーシタ)、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	エンドラⅡ、エンドラ、リゲルグ(イリア・パゾム)、ザクⅡ改(マシュマー・セロ)、ガ・ゾウム×6、ジャムルフィン(デル)、ジャムルフィン(ダニー)、ジャムルフィン(デューン)、ガルスJ×4、ズサ×8
第三势力	クィン・マンサ(プルツー)、ドーベンウルフ(ラカン・ダカラン)、ドーベンウルフ×5、ドライセン×5、バウ×18
敌方增援机体	サダラーン、エンドラ×2、ゲーマルク(キャラ・スーン)、ガズアル(ニー・ギーレン)、ガズエル(ランス・ギーレン)、シュツルム・ディアス×12
第三势力增援	グワンバン、サンドラ、ミンドラ、クィン・マンサ(グレミー・トト)、ドライセン×6、バウ×6、量产型キュベレイ×6
第三势力增援2	キュベレイ(ハマーン・カーン)

攻略要点

・将プルツー的クィン・マンサ击破后敌方增援机体与第三势力增援登场

・将グレミー的クィン・マンサ击破后ハマーン登场

・将剩余的敌方机体全部击破后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダム逆袭のシャア

第1话　陨石のあとさき

特殊剧情战

胜利条件	击破シャア或是ギュネイ
败北条件	アムロ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	リ・ガズィ(アムロ・レイ)
敌方出击机体	サザビー(シャア・アズナブル)、ヤクト・ドーガ(ギュネイ・ガス)

攻略要点

・此战中我方只有アムロ一人……但可以迅速击破ギュネイ完成任务

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破; 2.自军被全灭; 3.ブライト被击破;
攻略条件	无
我方出击机体	ラー・カイラム(ブライト・ノア)、ジェガン(ケーラ・スゥ)、ジェガン×2、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ムサカ×2、レズン专用ギラ・ドーガ(レズン・シュナイダー)、ギラ・ドーガ×12
我方增援机体	υガンダム
敌方增援机体	ギラ・ドーガ×6

攻略要点

・将初期敌方全灭后，敌我双方的增援机体登场

・将全部的增援机体击破后，任务完成

第2话　宇宙の虹

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.クェス被击破; 2.ナナイ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	レウルーラ(ナナイ・ミゲル)、ムサカ×4、ヤクト・ドーガ(ギュネイ・ガス)、ヤクト・ドーガ(クェス・パラヤ)、レズン专用ギラ・ドーガ(レズン・シュナイダー)、ギラ・ドーガ×2
敌方出击机体	クラップ、サラミス改×2、ジェガン×3、ジムⅢ×6

攻略要点

・敌方全部是量产机体，很轻松就可全部击破

主要剧情战

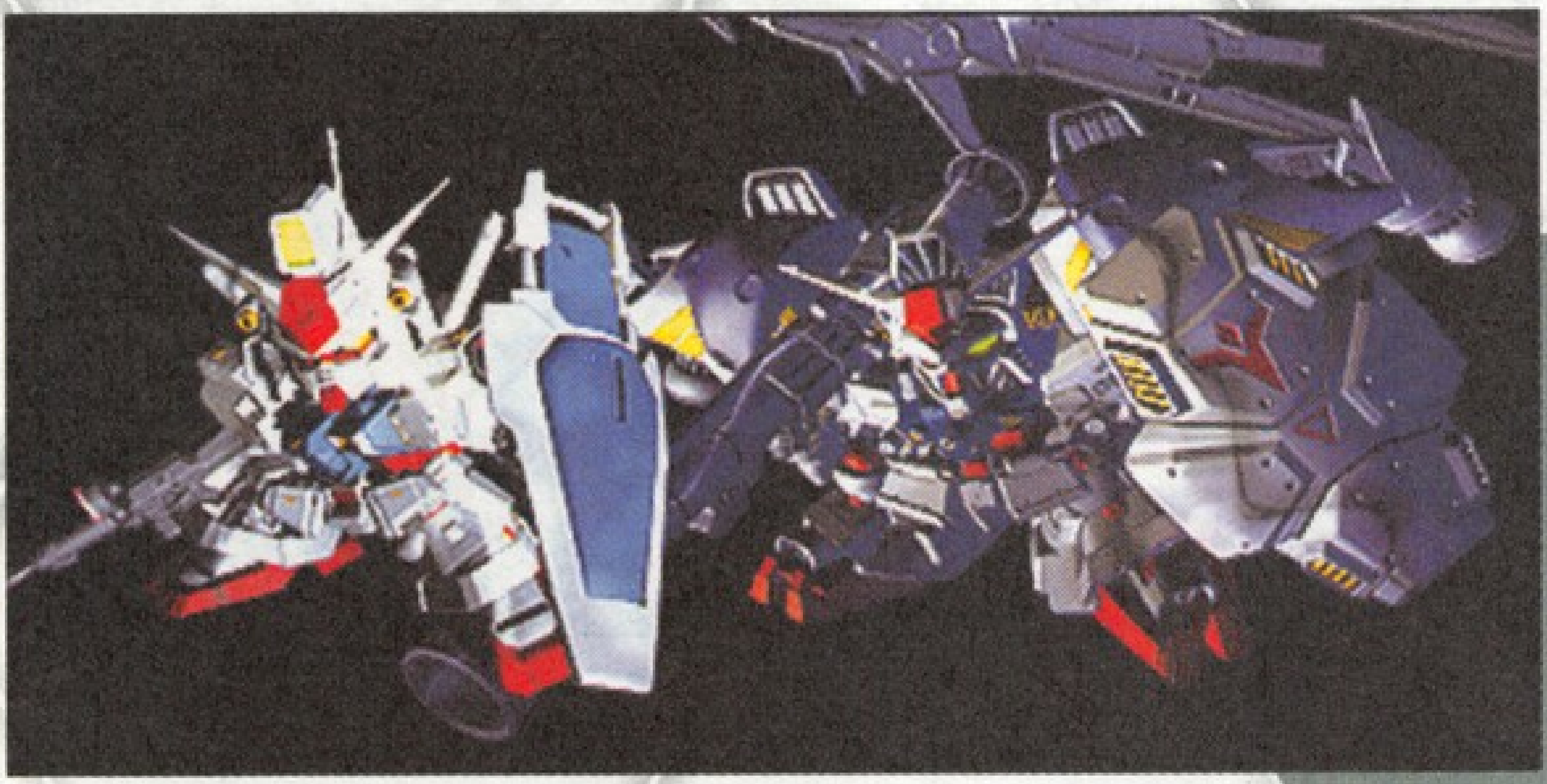
胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.シャア被击破
攻略条件	无
我方出击机体	サザビー（シャア・アズナブル）、ギラ・ドーガ×4、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	クラップ×3、リ・カズィB・W・S（ケーラ・スウ）、ジェガン×8、核ミサイル×9
我方增援机体	α・アジール（クェス・パラヤ）、ヤクト・ドーガ（ギュネイ・ガス）
敌方增援机体	ラー・カイラム（ブライト・ノア）、クラップ×2、νガンダム（アムロ・レイ）、ジェガン×12、核ミサイル×6

攻略要点

・将リ・カズィ（B・W・S）击破后，敌我双方的增援机体登场

・将アムロ击破后，发生剧情事件，シャア会强制撤退

・将残余的敌方机体击破后，此剧本完结



次世代斗争篇

剧本——机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ

第1话　テイク・オフ

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.ガウマン被击破； 2.シベット被击破； 3.レイモンド被击破
攻略条件	无
我方出击机体	メッサー（ガウマン・ノビル）、メッサー（レイモンド・ケイン）、メッサー（シベット・アンハーン）
敌方出击机体	グスタフ・カール×6

攻略要点

・敌方只有6架量产机体，迅速击破后进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3エメラルダ被击破； 4.カーゴ・ピサ被击破
攻略条件	エメラルダ接近カーゴ・ピサ
我方出击机体	カーゴ・ピサ、メッサー（エメラルダ・ズーピン）、メッサー（シベット・アンハーン）、メッサー（レイモンド・ケイン）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	グスタフ・カール×6
敌方增援机体	グスタフ・カール×6
敌方增援机体2	グスタフ・カール×4
敌方增援机体3	ペーネロペー（レーン・エイム）、グスタフ・カール×2
我方增援机体	Ξガンダム（マフティー・ナビーユ・エリン）

攻略要点

・开始后不久敌方增援机体登场

・当达成攻略条件之后，敌方增援机体2登场

・在下一个回合时，敌方增援机体3登场、同时我方增援机体Ξガンダム出现

・将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2话　マランビジー

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.メッサー被击破
攻略条件	无
我方出击机体	Ξガンダム（マフティー・ナビーユ・エリン）、メッサー（ガウマン・ノビル）、メッサー（レイモンド・ケイン）、メッサー（シベット・アンハーン）
敌方出击机体	グスタフ・カール×7

攻略要点

・Ξガンダム能力很强，只用一机就可以轻松将敌方全灭

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.マフティー被击破
攻略条件	无
我方出击机体	Ξガンダム（マフティー・ナビーユ・エリン）、メッサー（エメラルダ・ズーピン）、メッサー（シベット・アンハーン）、メッサー（レイモンド・ケイン）、
	マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ペーネロペー（レーン・エイム）、グスタフ・カール×14
敌方增援机体	グスタフ・カール×7

攻略要点

・将ペーネロペー击破后敌方增援机体登场

・将残余的敌方机体击破后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダムF90

第1话　过去との遭遇

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.デフ被击破
攻略条件	无
我方出击机体（宇宙1）	ガンダムF90（デフ・スタリオン）
我方出击机体（宇宙2）	マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体（宇宙1）	RFドム、RFゲルググ、RFザク×9
敌方出击机体（宇宙2）	RFムサイ×3、RFドム×6、RFゲルググ×3、RFグフ×2、RFザク×4

攻略要点

・本战中敌方没有增援，将RF部队全部击破后，任务完成

第2话　オリンポスの怒火

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.デフ被击破； 4.シド被击破
攻略条件	击破RFギャン
我方出击机体	ガンダムF90（フル装備）（デフ・スタリオン）、シド专用ギーラ・ドガ改（シド・アンバー）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	RFムサイ×2、RFギャン、RFグフ×4、RFザク×6、RFドム×10
敌方增援机体	RFアッザム、RFグフ×3
敌方增援机体2	RFムサイ、RFアッザム×2、RFドム×10、RFゲルググ×2、RFグフ×2、RFザク×4
我方出击机体（地下）	ガンダムF90（デフ・スタリオン）
敌方出击机体（地下）	ガンダムF90（ボッシュ）

攻略要点

・将RFギャン击破后敌方增援机体登场

・将RFアッザム击破后，敌方增援机体2登场。同时胜利条件变更为：9回合以内敌全灭

・将敌方机体全部击破后，此剧本完结

剧本——机动战士ガンダムシルエットフォーミュラ91

第1话　影のガンダム

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ホルスト被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ブレイウッド（アイトール・ホルスト）、Gキャノン・マグナ（カール・シュビッツ）、シルエットガンダム（トキオ・ランドール）、ハーディガン（ケビン・フォレスト）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	デナン・ゾン（モーリス・オハリー）、デナン・ゲー×9

攻略要点

・又是非常简单的一话，将全部的敌方机体击破后，任务完成

第2话　复仇は宇宙に散つて

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ホルスト被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ブレイウッド（アイトール・ホルスト）、ネオガンダム（トキオ・ランドール）、Gキャノン・マグナ（カール・シュビッツ）、シルエットガンダム（トキオ・ランドール）、ハーディガン（ケビン・フォレスト）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	エイジャックス（ドーフマン）、クラップ×2、ネオガンダム（ハズ・カレムソン）、ジェガン×12

攻略要点

・ネオガンダム能力比较强，建议集中火力一回合内搞定他

・将全部的敌方机体击破后，此剧本完结

机动战士ガンダムF91

第1话 クロスボーン・バンガード

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破; 2.シーブック到达港口
败北条件	シーブック被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ガンタンクR44(シーブック・アノー)
敌方出击机体	デナン・ゾン×5
我方增援机体	ジェガン×2
敌方增援机体	デナン・ゾン×4
我方增援机体2	ジェガン
敌方增援机体2	デナン・ゾン
我方增援机体3	Gキャノン
敌方增援机体3	デナン・ゾン×2
敌方增援机体4	デナン・ゾン×2

攻略要点

·当我方机体行动终了后，敌我双方的增援登场

·在第2回合时，敌我双方的增援2登场

·在第3回合时，敌我双方的增援3登场

·将全部敌方机体击破后，敌方增援4登场

·想要速战速决的玩家也可以选择回避战斗，让シーブック到达港口进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破; 2.自军被全灭; 3.シーブック被击破; 4.レアリー被击破
攻略条件	无
我方出击机体	スペース・アーク(レアリー・エドベリ)、ベビーガン(ビルギット・ピリヨ)、ガンダムF91(シーブック・アノー)、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ベルガ・ダラス(ドレル・ロナ)、ダギ・イルス(アンナマリー・ブルージュ)、デナン・ゾン×6、エビル・S×2、デナン・ゲー×2
我方增援机体	ダギ・イルス(アンナマリー・ブルージュ)
敌方出击机体(地下)	ビギナ・ギナ(ベラ・ロナ)、ベルガ・ギロス(ザビーネ・シャル)、デナン・ソン×6、デナン・ゲー×3
敌方增援机体(地下)	デナン・ソン×4、デナン・ゲー×2
敌方增援机体2(地下)	デナン・ソン×2、デナン・ゲー
敌方增援机体3~6(地下)	デナン・ソン×2、デナン・ゲー
敌方增援机体7(地下)	デナン・ソン×4、デナン・ゲー×2

攻略要点

·将初期的敌方部队全灭后，出现地下设施

·进入港口后，敌方增援机体登场

·进入地下设施后，敌方增援机体2登场

·在敌方增援机体2登场后的每回合内都有一次敌方援军登场（共有4次）

·将敌方机体全灭后，任务完成

第2话 妄执の行き先

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破; 2.自军被全灭; 3.シーブック或セシリー被击破 4.レアリー被击破
攻略条件	コロニー内にいるバグの全灭
我方出击机体(宇宙)	スペース・アーク(レアリー・エドベリ)、マスターユニット、自军母舰
我方出击机体(地上)	ベビーガン(ビルギット・ピリヨ)、ガンダムF91(シーブック・アノー)、ビギナ・ギナ(セシリー・フェアチャイルド)
敌方出击机体(宇宙)	ザムス・ナーグ×3、デナン・ゲー×3、デナン・ゾン×6
敌方出击机体(地上)	バグ×14
敌方出击机体(宇宙)	ベルガ・ダラス(ドレル・ロナ)、デナン・ゾン×2
敌方增援机体(宇宙)	デナン・ゲー×2、デナン・ゾン×4
敌方增援机体2(宇宙)	ザムス・ガル(ジレ・クリューガー)、ザムス・ジェス×2、ラフレシア(カロッゾ・ロナ)、ベルガ・ギロス(ザビーネ・シャル)、ベルガ・ギロス×4、ベルガ・ダラス×2、デナン・ゲー×10、デナン・ゾン×4

攻略要点

·在开始后的第3回合时，敌方增援机体登场

·在第6回合时，敌方增援机体2登场

·将バグ击破后，ラフレシア登场，同时地上的我方机体会移动到宇宙

·将ラフレシア击破后，ザビーネ小队会撤退

·将敌方残余机体全部击破后，此剧本完结

机动战士クロスボーン・ガンダム

第1话 宇宙海贼

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.核弹ミサイル爆炸； 2.海贼军任意一人被击破； 3.ベラ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	マザー・バンガード（ベラ・ロナ）、クロスボーン・ガンダムX2（ザビーネ・シャル）、クロスボーン・ガンダムX1（キンケドゥ・ナウ）、ゾンド・ゲー（ヨナ）、ゾンド・ゲー（ウモン・サモン）、ゾンド・ゲー（ジェラド）、ゾンド・ゲー（ハリダ）
敌方出击机体	核ミサイル×7、バタラ×9

攻略要点

・非常简单的一话，只要注意核弹即可

・将敌方全部机体击破后，任务完成

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ベラ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	マザー・バンガード（ベラ・ロナ）、クロスボーン・ガンダムX2（ザビーネ・シャル）、コア・ファイターX1（キンケドゥ・ナウ）、クロスボーン・ガンダムX1（トビア・アロナクス）、ゾンド・ゲー（ヨナ）、ゾンド・ゲー（ウモン・サモン）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	カングリジョ×5、ベズ・バタラ×31

攻略要点

・本话的敌方机体也都是量产型，数量虽多但也没有太大的难度

・将敌方全部机体击破后，任务完成

第2话 イオの岚

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.キンケドゥ或トビア被击破
攻略条件	无
我方出击机体	マザー・バンガード（ベラ・ロナ）、クロスボーン・ガンダムX2a（ザビーネ・シャル）、クロスボーン・ガンダムX1（キンケドゥ・ナウ）、ベズ・バタラ（トビア・アロナクス）、バタラ（ジェラド）、バタラ（ヨナ）、バタラ（ウモン・サモン）、バタラ（ハリダ）、ゾンド・ゲー×3、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	木星帝国军战舰×5、バタラ×6、ヴァゴン×13、カングリジョ×2、ミサイル×9、エレバド×10
敌方增援机体	エレファンテ、バタラ×6

攻略要点

・在我方机体行动结束后，敌方增援机体登场

・将エレファンテ击破后，キンケドゥ・ナウ与ベズ・バタラ会撤退

・将敌方机体全部击破后，任务完成

第3话 反乱

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ベラ被击破
攻略条件	无
我方出击机体（宇宙1）	マスターユニット、自军母舰
我方出击机体（宇宙2）	マザー・バンガード（ベラ・ロナ）、クロスボーン・ガンダムX1（キンケドゥ・ナウ）、ベズ・バタラ（トビア・アロナクス）
敌方出击机体（宇宙1）	木星帝国军战舰×5、カングリジョ×4、ベズ・バタラ×12
敌方出击机体（宇宙2）	ジビア（カラス）、クァバーゼ（ギリ・ガデューカ・アスビス）、トトゥガ（バーンズ・ガーンズハック）、アビジョ（ローズマリー・ラズベリー）

攻略要点

・将クァバーゼ、バーンズ、ローズマリー3人中的任意一人击破后，其他人都会撤退

・将敌方机体全部击破后，任务完成

第4话 クロスボーン VS F91

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ベラ被击破； 4.キンケドゥ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	マザー・バンガード（ベラ・ロナ）、クロスボーン・ガンダムX1改（キンケドゥ・ナウ）、バタラ（ジェラド）、バタラ（ヨナ）、バタラ（ウモン・サモン）、マスターユニット、自军母舰
第三势力	ラー・カイラム、ハリソン专用ガンダムF91（ハリソン・マディン）、ガンダムF91×2、ヘビーガン×6
敌方增援机体	クァバーゼ（ギリ・ガデューカ・アスピス）、トトゥガ（バーンズ・ガーンズハック）、アビジョ（ローズマリー・ラズベリー）、木星帝国军战舰×4、バタラ×12
我方增援机体	クロスボーン・ガンダムX3（トビア・アロナクス）
敌方增援机体2	エレゴラ（クラックス・ドゥガチ）、ディオナ×4、クロスボーン・ガンダムX2（ザビーネ・シャル）

攻略要点

・将ハリソン击破后敌方增援机体登场

・将クァバーゼ击破后トトゥガ、アビジョ、マザー・バンガード3会撤退，之后我方增援机体与敌方增援机体2登场

・将敌方机体全部击破后，任务完成

第5话 人と继ぐ者の合间に

特殊剧情战

胜利条件	击破ギリ
败北条件	1.キンケドゥ被击破； 2.トピア被击破
攻略条件	无
我方出击机体	クロスボーン・ガンダムX1改（キンケドゥ・ナウ）、クロスボーン・ガンダムX3（トビア・アロナクス）
敌方出击机体	クァバーゼ（ギリ・ガデューカ・アスピス）、トトゥガ（バーンズ・ガーンズハック）、アビジョ（ローズマリー・ラズベリー）

攻略要点

・无需与トトゥガ、アビジョ纠缠，集结力量击破クァバーゼ后进入主要剧情战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3キンケドゥ、或トビア被击破
攻略条件	トビア、キンケドゥ进入ジュピトリス9
我方出击机体	クロスボーン・ガンダムX1改（キンケドゥ・ナウ）、クロスボーン・ガンダムX3（トビア・アロナタス）、ハリソン专用ガンダムF91（ハリソン・マディン）、フリント（ジェラド）、フリント（ヨナ）、フリント（ウモン・サモン）、ヘビーガン×2
敌方出击机体	ジビア×3、木星帝国军战舰×3、エレハド×12、ベズ・バタラ×15、ヴァゴン×9、カングリジョ×6、バタラ×12
敌方增援机体	ディビニダド（クラックス・ドゥガチ）×7、ノーティラス（カラス）、クロスボーン・ガンダムX2改（ザビーネ・シャル）、量产型クァバーゼ×12
敌方增援机体2	ディビニダド（クラックス・ドゥガチ）

攻略要点

・将初期敌方机体全灭后，敌方增援机体登场

・再次将增援机体全灭后，敌方增援机体2登场

・将敌方机体全部击破后，此剧本完结

机动战士クロスボーン・ガンダム スカルハート

第1话 星の王女样

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.トビア被击破； 4.ベラ被击破
攻略条件 我方出击机体（宇宙）	无 マザー・バンガード（ベラ・ロナ）、マスターユニット、自军母舰
我方出击机体（地上）	クロスボーン・ガンダムX1改（キンケドゥ・ナウ）、ベズ・バタラ（トビア・アロナタス）
敌方出击机体（宇宙）	木星帝国军战舰×3、量产型ノーティラス×6、バタラ×28
敌方出击机体（地上）	量产型ノーティラス×2、バタラ×11

攻略要点

・本话中最大的难点就是如何守护マザー・バンガード……我方的出场机体必须有足够的实力，否则必将陷入苦战

・将敌方机体全部击破后，任务完成

第2话 海贼の宝

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ベラ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	ハリソン专用ガンダムF91（ハリソン・マディン）、ヘビーガン×2、マスターユニット、自军母舰
第三势力	リトルグレイ（オンモ）、フリント（ジェラド）、フリント（ヨナ）、フリント（ウモン・サモン）、バタラ×4、フリント×6
我方增援机体	スカルハート（トビア・アロナクス）
敌方增援机体	木星帝国军战舰、アラナ・バタラ（カマーロ・ケトル）、アラナ×10
敌方增援机体2	木星帝国军战舰×2、アラナ×6
敌方增援机体3	アラナ×4
敌方增援机体4	アラナ×4

攻略要点

・当我方机体攻击リトルグレイ后，第三势力会撤退，同时敌我双方增援机体登场

・从下一回合开始的3回合内，每回合敌方都会有一次增援

・将敌方机体全部击破后，任务完成

第3话 最终兵士

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.海贼军的任意一人被击破； 4.グレイ被击破； 5.トビア或グレイ被击破； 6.在4回合以内未能击破アマクサ
攻略条件	海贼军全员到达小行星
我方出击机体	リトルグレイ（オンモ）、フリント（ジェラド）、フリント（ヨナ）、フリント（ウモン・サモン）、スカルハート（トビア・アロナクス）、ガンプ（グレイ・ストーク）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	木星帝国军战舰×4、量产型ノーティラス×2、ガングリジョ×2、量产型クァバーゼ×3、エレバド×6、アラナ×12、ベズ・バタラ×4、バタラ×6
敌方增援机体	量产型ノーティラス×2、パタラ×3
敌方增援机体2	ガングリジョ×2、ベズ・パタラ×5
敌方增援机体3	エレファンデ×2、量产型ノーティラス×4
敌方出击机体（内部）	アマクサ
敌方增援机体4（内部）	パタラ×8

攻略要点

・当我方机体结束行动后，敌方增援机体登场

・在第2回合时，敌方增援机体2登场

・当达成攻略条件后，敌方增援机体3登场

・当アマクサ的HP降低到一定程度时，敌方增援机体4登场

・将敌方全灭或是直接将アマクサ击破后，此剧本完结

机动战士Vガンダム

第1话 マシンと会った日

特殊剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	ウッソ被击破
攻略条件	无
我方出击机体	Vガンダム（ウッソ・エヴィン）
敌方出击机体	ゾロ（クロノクル・アシャー）、ゾロ×2

攻略要点

・非常简单的一战，使用射击加格斗的战术可以很轻易的结束战斗

主要剧情战

胜利条件	守护カミオン
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ウッソ被击破； 4.オイ或レオニード被击破
攻略条件	无
我方出击机体	Vガンダム（ウッソ・エヴィン）、マスターユニット、自军母舰、カミオン（オイ・ニュング）、カミオン（レオニード・アルモドバル）
敌方出击机体	ゴッゾーラ（ガリー・タン）、ゾロ×8
敌方增援机体	ガリクソン（レンダ・デ・バロマ）、ガリクソン（ドゥイカー・イク）、战斗バイク（甲タイプ）×6
敌方增援机体2	リカール（メッチェ・ルーベンス）、ゾロ（ワタリー・ギラ）、ゾロ×8
敌方增援机体3	トムリアット（ルベ・シノ）、トムリアット（アルベオ・ピピニーデン）、トムリアット×13
我方增援机体	输送机(ロベルト・ゴメス)、Vガンダム（オリファー・イノエ）、ガンイージ（ジュンコ・ジェンコ）、ガンイージ（マヘリア・メリル）、ガンイージ（ヘレン・ジャクソン）、ガンイージ（ユニー・フランシス）、ガンイージ（ケイト・ブッシュ）、ガンイージ（ペギー・リー）

攻略要点

・在第2回合开始时，敌方增援机体登场

・将初期敌方机体全灭后，敌方增援机体2登场，同时，カミオン（オイ・ニュング）会撤退

・将敌方增援机体全灭后，敌方增援机体3与我方增援机体登场

・将敌方机体全部击破后，任务完成

第2话 宇宙舰队战

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3ロベルト被击破； 4.ガウンランド被击破
攻略条件	守护ガウンランド
我方出击机体（宇宙1）	リーンボース（ロベルト・ゴメス）、鱼の骨（トマーシュ・マサリク）、Vダッシュ・ガンダム（ウッソ・エヴィン）、ガンイージ（ユカ・マイラス）、ジャベリン×6
敌方出击机体（宇宙1）	シノーベ×4、ゾロアット×6
敌方出击机体（宇宙3）	スクイード（タシロ・ヴァゴ）、カリスト×4、ゾロアット×15、シノーベ×4
敌方增援机体（宇宙2）	アマルテア、カリスト×2、リグ・シャッコー（カテジナ・ルース）、コンティオ（クロノクル・アシャー）、コンティオ×6、

攻略要点
・在第2回合时，敌方增援机体登场
・将敌方机体全部击破后，任务完成

第3话 巨大ローラー作战

主要剧情战

胜利条件	阻止モトラッド舰队
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ウッソ被击破或ロベルト被击破； 4.モトラッド舰队到达目标地点
攻略条件	无
我方出击机体	リーンホース Jr（ロベルト・ゴメス）、ホワイトアーク（カレル・マサリク）、V2ガンダム（ウッソ・エヴィン）、Vガンダム（マーベット・フィンガーハット）、ガンブラスター（オデロ・ヘンリーク）、ガンブラスター（トマーシュ・マサリク）、ジャベリン×2、ジェムズガン×4、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ラステオ（アルベオ・ピピニーデン）、リシテア（ドゥカー・イク）、リシテア、ブルッケング（ルペ・シノ）、ドムットリア（レンダ・デ・パロマ）、ゲドラフ×10
敌方增援机体	アドラステア（クロノクル・アシャー）、リシテア×2

攻略要点
・将ラステオ击破后，敌方增援机体出现
・将敌方机体全部击破后，任务完成

第4话 天使の轮の上で

主要剧情战

胜利条件	敌全灭
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.ウッソ被击破；
攻略条件	无
我方出击机体	リーンホース Jr（ロベルト・ゴメス）、ジャンヌダルク（ムバラク・スターン）、ホワイトアーク（マーベット・フィンガーハット）、V2アサルトバスター（ウッソ・エヴィン）、ガンブラスター（オデロ・ヘンリーク）、ガンブラスター（トマーシュ・マサリク）、マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	ラステオ（アルベオ・ピピニーデン）、リシテア×2、ゾリディア×12、ブルッケング（ルペ・シノ）、ブルッケング×2
敌方增援机体	ザンネック（ファラ・グリフォン）、ジャベコ×6
敌方增援机体2	シュバッテン（タシロ・ヴァゴ）、カリスト×2、ゲンガオゾ（ファラ・グリフォン）、リグ・シャッコー×6、ゾロアット×6
敌方增援机体3	アドラステア、リシテア×2、リグ・コンティオ（クロノクル・アシャー）、ゴドラタン（カテジナ・ルース）、ゾリディア×12、コンティオ×6

攻略要点
・将初期的敌方机体全灭后，敌方增援机体登场
・将敌方增援机体全灭后，敌方增援机体2登场
・将シュバッテン击破后，敌方增援机体3登场
・将敌方机体全部击破后，此剧本完结

もうひとつの未来篇

世界が眠る日

主要剧情战

胜利条件	阻止モトラッド舰队
败北条件	1.マスターユニット被击破； 2.自军被全灭； 3.击破大茧
我方出击机体	マスターユニット、自军母舰
敌方出击机体	大茧（HP……约50万左右）、 小茧×6（HP20000）
敌方增援机体	源茧（HP40000）
敌方增援机体	倒Aガンダム（HP60000）

攻略要点
・将前3部主线剧情都完成后出现的本话，是对玩家能力的最大考验……如果此时玩家部队中的机师没有50级左右的实力，

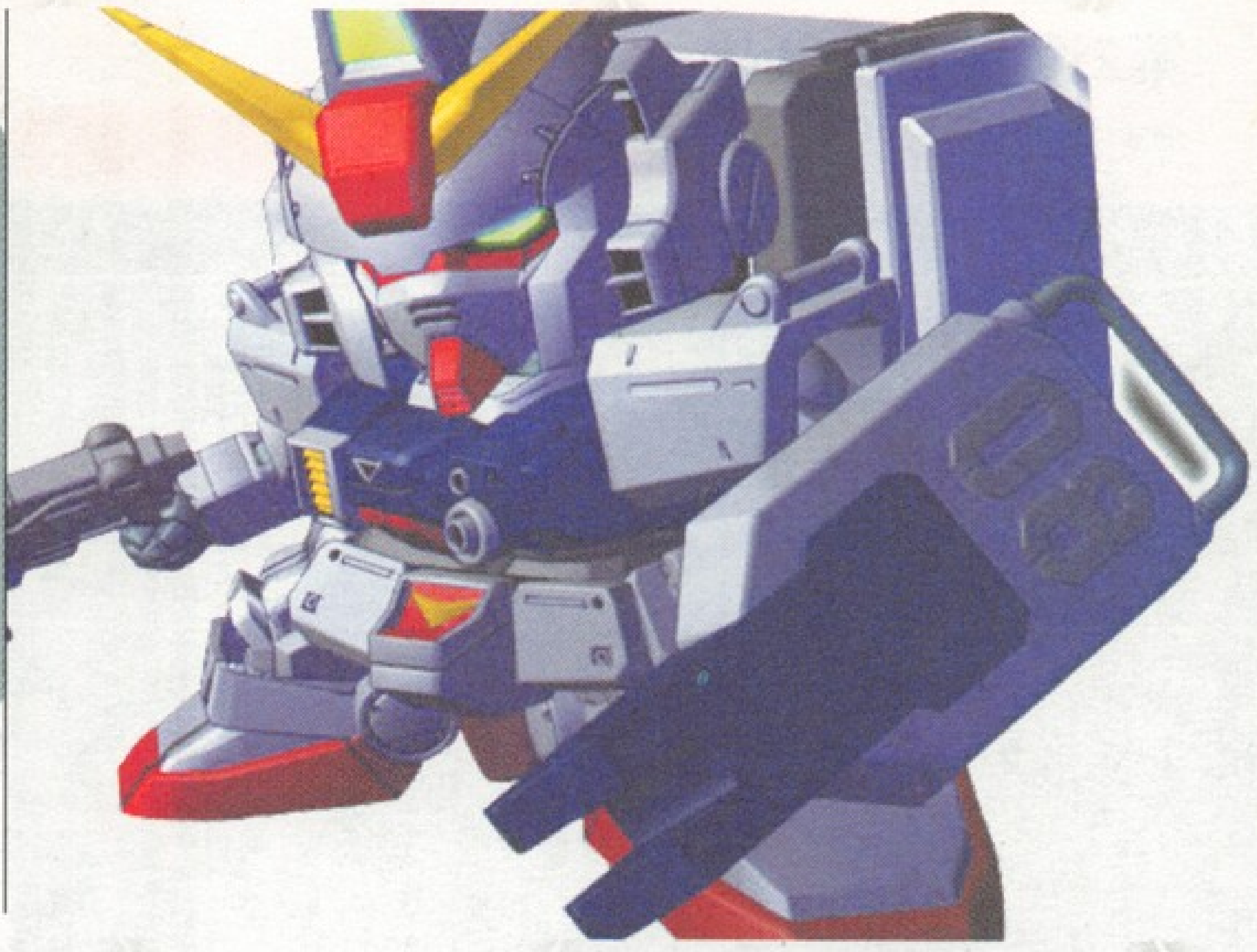
并且没有强力的高等级机体的话，基本上也就只有被虐的份了

·本话中的小茧是会无限增援的，尽量不要与其纠缠，目标只有大茧一个。开始时大茧有防护立场，只能使用远距离武器攻击，当其HP降到50%以下后，防护立场就会消失，此时就可以使用近身武器攻击了。

·将大茧击破后，源茧出现，虽然它的HP只有区区4万，但是防御力却是100点……

·一点点的将源茧磨死后，究极的机体倒A高达出现了……激光系的武器对付这家伙几乎无效……实体导弹系由于命中率极低以及单发攻击力不高，即便打到也对倒A高达造成不了什么太大的伤害……最有效的方法就是使用强力的NT专用机所装备的浮游炮系武器

·将倒A高达击破后，游戏正式完结（注：本话完成后会根据所得的哈罗评价奖励玩家最大100点的机体改造点数）



在本作中对于苦心收集机体、人物图鉴的玩家会根据综合达成率来给与相应的奖励！这些做为奖品的机师中大部分人的各项能力都十分优秀，绝对是值得培养的人才！尤其是初期就能得到的ジョニー、レイヤー等王牌机师，都是我方不可多得的主力……而在完成度达到100%时更可得到究极的哈罗与倒A高达做为奖励（虽然已经没有什么太大的用处了……）

100%达成率奖励表

达成率(%)	追加机师	追加机体（只是登录到生产列表中）
10%	ジョニー・ライデン	高机动型ザクII
15%	マスター・P・レイヤー	ジムスナイパーII
20%	ベルトーチカ・イルマ	アウドムラ
25%	サラ・ザビアロフ	ボリノーク・サマーン
30%	リィナ・アーシタ	コアファイターZZ
35%	アルフレッド・イズルハ	ザクII改
40%	アイナ・サハリン	宇宙用高机动试验型ザク
45%	エイガー ガンダ	ム6号机(マドロック)
50%	赤鼻	アッガイ
55%	ギュネイ・ガス	ヤクト・ドーガ
60%	エギーユ・デラーズ	グワデン
62%	プルツー キュベレ	イMkII(プルツー)
65%	ナナイ・ミゲル	レウルーラ
68%	ザビーネ・シャル	クロスボーン・ガンダムX2
70%	チェーン・アギ	リ・ガズィB・W・S
72%	ノリス・パッカード	グフカスタム
75%	クェス・パラヤ	ヤクト・ドーガ（クェス机）
77%	アナベル・ガトー	GP02
78%	ミネバ・ラオ・ザビ	グワンバン
80%	ギニアス・サハリン	アプサラスIII
82%	フォウ・ムラサメ	サイコガンダム
85%	シャクティ・カリン	リグ・リング
88%	ハマーン・カーン	キュベレイ（白）
90%	リョウ・ルーツ	Sガンダム
92%	ベルナデット・ブリエット	エレゴレラ
95%	パプテマス・シロッコ	メッサーラ
98%	カロッゾ・ロナ	ラフレシア
99%	ララァ・スン	エルメス
100%	ハロ	倒Aガンダム

在本作游戏中，会根据战斗中积累的点数给与不同的等级评价，并随机赠给玩家一个相应等级的强化零件，由于相同等级下的强化零件都是随机获得的，所以，有耐心的玩家可以在游戏初期反复的S/L，直到刷出较强的为止……这样很快就可以将“主力级”的强化零件全部入手，在游戏进行时的难度也会随之降低不少……

（注：装备对象中未经标注的为MS与战舰都可以装备）

全强化零件列表

编号	哈罗等级	强化零件名称	装备效果	装备对象
1	青铜	耐冲击性强化回路I	最大HP+10%	–
2	白银	耐冲击性强化回路II	最大HP+15%	–
3	黄金	耐冲击性强化回路III	最大HP+20%	–
4	青铜	バッテリー	最大EN+10%	–
5	白银	パワーバッテリー	最大EN+15%	–
6	黄金	ハイパワーバッテリー	最大EN+20%	–
7	青铜	Eパック	EN消费–10%	–
8	白银	エネルギーCAP	EN消费–15%	–
9	黄金	プロペラント・タンク	EN消费–20%	–
10	白银	ナノスキン装甲	每回合HP5%自动回复	–
11	黄金	スーパーナノスキン装甲	每回合HP10%自动回复	–
12	白银	携带用ソーラーパネル	每回合EN5%自动回复	–
13	黄金	ララァの意志	每回合EN10%自动回复	–
14	青铜	出力リミッター解除ユニットI	攻击+5、EN消费+5%	–
15	白银	出力リミッター解除ユニットII	攻击+10、EN消费+10%	–
16	黄金	出力リミッター解除ユニットIII	攻击+15、EN消费+15%	–
17	青铜	ガンダリウムα	防御+5、机动–1	–
18	青铜	ガンダリウムβ	防御+10、机动–3	–
19	白银	ガンダリウムγ	防御+15、机动–5	–
20	白银	强化型ガンダリウム	防御+20、机动–7	–
21	黄金	ネオ・ガンダリウム	防御+25、机动–9	–
22	白金	レア・ガンダリウム	防御+30、机动–10	–
23	白银	ウイングバインダー	机动+5、防御–1	–
24	黄金	シェルフノズル	机动+10、防御–3	–
25	白金	フレキシブルウイングノズル	机动+15、防御–5	–
26	黄金	マグネットコーティング	攻击・防御・机动+5	–
27	白金	オーバーロードチップ	攻击・防御・机动+10	–
28	青铜	ブースター	移动力+2	MS
29	白银	メガ・ブースター	移动力+3	MS
30	黄金	ギガ・ブースター	移动力+4	MS
31	白金	テラ・ブースター	移动力+5	MS
32	白金	エクセル・ブースター	移动力+7	MS
33	白银	超高感度ディスクレドームI	EWAC范围+3	MS
34	黄金	超高感度ディスクレドームII	EWAC范围+4	MS
35	白金	超高感度ディスクレドームIII	EWAC范围+5	MS
36	青铜	スナイパーセンサーI	射击+5	MS
37	白银	スナイパーセンサーII	射击+10	MS
38	黄金	スナイパーセンサーIII	射击+15	MS
39	青铜	近接战斗用プログラムI	格斗+5	MS
40	白银	近接战斗用プログラムII	格斗+10	MS
41	黄金	近接战斗用プログラムIII	格斗+15	MS
42	黄金	简易OS	射击・格斗・反应+5	MS
43	白金	バイオコンピューター	射击・格斗・反应+10	MS
44	青铜	サイコ・コントロールシステム	觉醒值+10	MS
45	白银	バイオ・コントロールシステム	觉醒值+20	MS
46	黄金	サイコフレーム	觉醒值+30	MS
47	白金	サイコフレーム改	觉醒值+50	MS
48	黄金	バイオ・センサー	觉醒值+20、反应+10	MS
49	白银	クェスの思念	觉醒值固定为50	MS
50	黄金	ハマーンの思念	觉醒值固定为70	MS
51	白金	カミーユの思念	觉醒值固定为100	MS
52	白金	ドーピング剂投与装置	觉醒值+30、性格变更	MS
53	白银	第一世代AI学习机能 ユニット	取得经验值+10%	MS
54	黄金	第二世代AI学习机能 ユニット	取得经验值+20%	MS

55	白金	第三世代AI学习机能 ユニット	取得经验值+30%	MS
56	白银	ラーニングマシンI　パイロット	取得经验值+5%	MS
57	黄金	ラーニングマシンII パイロット	取得经验值+10%	MS
58	白金	ラーニングマシンIII パイロット	取得经验值+15%	MS
59	白银	耐ビームコーティング	BEAM1半减、BEAM格斗半减	-
60	黄金	Iフィールド(弱)	BEAM1无効、BEAM2半减	-
61	黄金	Iフィールド(强)	BEAM1、2无効、BEAM3半减	-
62	白银	バリア・コーティング	MAP兵器无効（一次）	
63	黄金	バリア・フィールド	MAP兵器无効（无限）	
64	黄金	フルアーマーシステム	通常格斗・实体弹系武装伤害-50%	MS
65	白金	チョバムアーマー	常格斗・实体弹系武装伤害-70%	MS
66	青铜	ビーム・ジェネレーターα	BEAM系武装的攻击力+5%	MS
67	白银	ビーム・ジェネレーターβ	BEAM系武装的攻击力+10%	—
68	黄金	ビーム・ジェネレーターγ	BEAM系武装的攻击力+15%	—
69	白银	フィールドジェネレーターI	MAP兵器的威力+10%	—
70	黄金	フィールドジェネレーターII	MAP兵器的威力+20%	—
71	白金	フィールドジェネレーターIII	MAP兵器的威力+30%	—
72	白金	フィールドリミッター	用MAP兵器进行攻击时，全部能被击破	
			的机体都会残留1点HP	—
73	白银	ショートレンジ・モーター	使用格斗武装攻击时，命中+15%	MS
74	白银	ダミー机能	选择攻击回避时、回避率+10%	—
75	白金	A.Rチップ搭载	防御・机动・反应+10	MS
76	白金	C.Rチップ搭载	攻击・格斗・射击+10	MS
77	黄金	ALICE机能	机体的HP20%以下时发动、防御+20	MS
78	黄金	ビームフラッグ搭载	小队指挥范围+3	战舰
79	白银	リング・サイコミュ	性格变更、MP上下变动时的增	
			减值变为50%	MS
80	白银	ジオン十字勋章	在敌方的攻击范围内时，更容易	
			受到敌方的攻击	MS
81	白银	ステルスシステム	在敌方的攻击范围内时，更不	
			容易受到敌方的攻击	—
82	白金	ビーム扰乱幕展开ポッド	在行动指令中增加“ビーム扰乱幕	MS
83	白金	ミノフスキー粒子散布ユニット	在行动指令中增加“ミノフスキー粒子散布”	MS
84	白银	ブースト・スラスター	宇宙适应性+1。对非适应地形无效	MS
85	白银	ミノフスキー・クラフト	空中适应性+1。对非适应地形无效	MS
86	白银	ホバー・ブースター	地上・水上适应性+1。对非适应地形无效	MS
87	白银	スケイル・エンジン	水中适应性+1。对非适应地形无效	MS
88	白金	アストナージ・エンジン	攻击・机动+40	MS
89	白金	高性能火药	实弹武装的攻击力+20%	MS
90	白金	大容量弹药カートリッジ	实弹武装的EN消费-50%	MS
91	白金	アンリミテッドユニット	武器攻击力翻倍的同时，消费EN也翻倍	MS
92	白金	プレミアム・EXAM	命中・回避+20、武器攻击力+20%	MS
93	白金	プレミアム・ジェネレーター	BEAM系武装的+50%	MS
94	白金	プレミアム・エネルギータンク	BEAM系武装的EN消费-50%	MS
95	白金	プレミアム・エネルギーパック	EN10%以下时发动、机体的EN全回复（一次）	MS
96	白金	プレミアム・ガンダリウム	防御+35	
97	白金	プレミアム・スラスター	全部的地形适应性+1。对非适应地形无效	—
98	白金	プレミアム・クラフトエンジン	无视地形効果造成的移动力降低效果	—
99	白金	プレミアム・ブースター	移动力+10	MS
100	白金	プレミアム・リング・サイコミュ	每回合自动回复MP10%	MS
101	白金	プレミアム・ラーニングマシン	イロット取得的经验值+20%	MS
102	白金	プレミアム・サイコフレーム	反应+10、觉醒值固定为100	MS
103	白银	テム・レイ手制パーツ	实际的效果为攻击力+5、机动力-20（汗）	
104	黄金	ネオ・サイコミュシステム	命中・回避+10%	MS
105	白银	リング・サイコミュα	集团整体的MP上下变动时，增减值变为50%	战舰
106	黄金	リング・サイコミュβ	集团整体的MP上下变动时，增减值+10	战舰
107	白金	观测ポッド	战舰上的全员平分入手经验值	战舰
108	白银	作业用ポッド	捕获范围+3	战舰
109	白金	增设ハンガーI	战舰能够搭载的小队数+1	战舰
110	白金	增设ハンガーII	战舰能够搭载的小队数+2	战舰

关于专用机的说明

各个原作故事中的王牌机师都有着自己专用的机体，这些机体在各方面的能力上都比同型的量产机要高，而且有的专用机体还装备了自己专用的特殊武器……在本作中，专用机可以分成指挥官用与特定机师用两大类。在出击编成画面中，将随意的一架机体设置到小队的最上方第一格位置后，该机体就成为了指挥官专用机。普通的机体基本上没有太大的变化，但其中有些特殊的量产型机体在成为指挥官专用机后会追加新的武器。比如说ヅダ这架机体，成为指挥官专用机后不仅HP等各项能力值会有所提升，还会追加特殊武器“135mm対艦ライフル”！！在出击编成画面中，让原作中的特定机师搭乘特定的量产型机体后，该机体就会自动变成特定机师的专用机。变更后的专用机各项能力都会有较大的提升，并且武器方面也会有变更。

特定机师专用机变更表

机师	机体	专用机
シャア・アズナブル	ザクⅡJ型orザクⅡF型	シャア专用ザクⅡ
シャア・アズナブル	リック・ドム	シャア专用リック・ドム
シャア・アズナブル	ゲルググ	シャア专用ゲルググ
シャア・アズナブル	ズゴック	シャア专用ズゴック
ジョニー・ライデン	高机动型ザクⅡ	ライデン专用高机动型ザクⅡ
ジョニー・ライデン	高机动型ゲルググ	ライデン专用高机动型ゲルググ
ヘルベルト・フォン・カスペン	ゲルググ	カスペン专用ゲルググ
ニムバス・シュターゼン	ブルーディスティニー2号机	ブルーディスティニー2号机（ニムバスカラー）
マスター・ピース・レイヤー	ジム	ジム（ホワイト・ディンゴ仕样）
マスター・ピース・レイヤー	ジムキャノン	ジムキャノン（ホワイト・ディンゴ仕样）
マスター・ピース・レイヤー	量产型ガンキャノン	量产型ガンキャノン（ホワイト・ディンゴ仕样）
ケン・ビーダーシュタット	ゲルググ	ケン・ビーダーシュタット专用ゲルググ
マレット・サンギーヌ	アクトザク	マレット专用アクトザク
シーマ・ガラハウ	ゲルググM	シーマ专用ゲルググM
アナベル・ガトー	ゲルググ	ガトー专用ゲルググ
ハマーン・カーン	ガザC	ハマーン专用ガザC
アムロ・レイ	Zプラス	アムロ专用Zプラス
グレミー・トト	バウ	バウ
ヤザン・ゲーブル	ゲゼ（ゲモン机）	ゲゼ（ヤザン机）
シド・アンバー	ギラ・ドーガ	シド专用ギラ・ドーガ改
ザビーネ・シャル	エビル・S	エビル・S（黑の部队仕样）
ザビーネ・シャル	デナン・ゲー	デナン・ゲー（黑の部队仕样）
ザビーネ・シャル	デナン・ゾン	デナン・ゾン（黑の部队仕样）
ザビーネ・シャル	ベルガ・ギロス	ベルガ・ギロス（黑の部队仕样）
ハリソン・マディン	ガンダムF91	ハリソン专用ガンダムF91
バーンズ・ガーンズバック	バタラ	バーンズ专用バタラ
クロノクル・アシャー	ゾロ	ゾロ（赤）
マーベット・フィンガーハット	ゾロアット	ゾロアット（白）

机体特殊装备效果一览

装备名称	产生效果
A.B.C.マント	激光系（BEAM系）武器攻击无效（1次）
ALICE机能	机体的HP不足20%时，防御+20
A.Rチップ	防御、机动、反应各+10
C.Aチップ	攻击、格斗、射击各+10
EWAC机能	在EWAC范围内，全部机体的命中率上升
Iフィールド（弱）	BEAM1系武器无效、BEAM2系武器半减
Iフィールド（强）	BEAM1、BEAM2系武器无效、BEAM3系武器半减
Iフィールド（倒A）	BEAM系射击武器无效、实弹系攻击减少70%
EXAMシステム使用	“启动”指令后发生效果。机体的攻击、防御、机动+5、全武器的EN消费翻倍
月光蝶フィールド	MAP兵器无效（永久效果）
シールド防御可能	选择防御指令后，机体所受伤害值半减
ステルスシステム	在敌方机体的攻击范围内时，会优先受到敌方的攻击
耐ビームコーティング	BEAM1、BEAM格斗系武器威力半减
脱出机能	被敌方击破后，机师会驾驶“新的机体”脱出
チョバムアーマー	通常格斗与实弹系武器的伤害值减少70%

装备名称	产生效果
ナノスキン装甲	每回合自动回复HP5%
ネオ・サイコミュシステム	命中率、回避率+10%
バイオコンピューター	射击、格斗、反应值各+10
ハイパーナノスキン	每回合自动回复HP15%
ハードポイント・システム	可以更换武器装备
ビーム撹乱幕	ビーム射击无效
ビームコンフュース防御	NT专用武器攻击无效
ビームシールド防御可能	选择防御时，BEAM1系武器无效、BEAM2、BEAM格斗系武器威力半减
フルアーマーシステム	通常格斗与实体弹系武器的伤害值半减
补給机能	每回合自机周围4格内的我方机体回复HP与EN各5%
マグネットコーティング	攻击、防御、机动力各+5
ビーム撹乱幕	使用后一回合内BEAM系武器无效
ビームシールド	防御可能 选择防御后，BEAM1系武器无效、BEAM2、BEAM格斗系武器威力半减
ミノフスキー粒子散布可能	散布区域内全机体的射击系武器命中率下降

文／零羽

系统说明

本作与《机战OGS》的联动效果

做为续篇《机战OG外传》与半年前发售《机战OGS》有着联动效果。当玩家的记忆卡中存有OG1、OG2、OG2.5的通关记录时，开始《OG外传》的新游戏后会得到资金150000做为奖励（每个记录奖励资金50000）。

关于机体的改造继承关系

机战OG系列中机体的换代继承一直是比较薄弱的，在本作中也是一样。别看本作中机体数量一异常丰富，但是有继承改造关系的机体却只有屈指可数的两架，而且还恰巧就是本作中超级系与真实系的主人公专用机——コンパチブルカイザー与ヤルダバオト。

合流系统

虽然本作中的此系统也是完全继承了《机战OGS》，不过考虑到其在游戏中的重要性，还是有必要再次说明一下的。在游戏进行中，当我方任意2架机体的气力达到了110点以上，并且这2架机体在合流范围之内（以其中一架机体为准的周围8格之内），就可以合流在一起成为一个作战单位。在机体合流后主战机体可以发挥出各其特性能力的效果，具体的特性能力如下表。

特性能力	补正效果
格斗	机体格斗武器的攻击最终伤害值+5%
射击	机体射击武器的攻击最终伤害值+5%
念动	机体念动武器的攻击最终伤害值+5%
防御	机体所受到的最终伤害值-5%
命中	机体攻击时的最终命中率+5%
回避	机体受到攻击时的最终回避率+5%
泛用	机体的最终命中率与回避率各+5%

上述为游戏中各个机体所拥有的基础特殊性能，如果在合流时，让拥有相同特殊性能的2架机体组成一队，那么在上述的基础上还会追加特殊的技能补正。具体追加效果如下表：

特殊能力	追加技能
格斗+格斗	机体的移动力+1
射击+射击	全武器的射程+1
念动+念动	机师的念动力等级+1
防御+防御	机体的防护立场效果+200
命中+命中	会心一出现率+50%
回避+回避	追加特殊技能“分身”
泛用+泛用	格斗武器与射击武器的最终伤害值+5%

双人精神力系统

说完了合流系统，与之紧密相关的双人精神力系统也就不得不说了……当我方的任意两名机师合流之后，就可以在选择精神力指令的下方，使用特殊的双人精神力了。既然是双人精神力，SP消费自然也是双份的，如果其中一人的SP不足，则双人精神力使用不能。本作中的双人精神力完全继承了《机战OGS》，具体如下表：

精神指令	发挥效果
斗志	1回合以内，会心一击率变为100%
预测	1回合以内，全体敌方的回避率下降
祈り	指定一机体解除异常状态
修行	击破敌方机体后所得PP值×2（一次）
大激励	我方全部机师的气力+5点
绊	我方全部机体回复HP 最大上限的50%
魂	攻击后造成的伤害值×2.5（一次）
期待	指定我方一人回复SP 50 点
かく乱	一回合以内，敌方全体的命中率下降50%
连击	当击破敌方机体后，还可以再次行动
同调	1回合以内，机师的全能力数值变为同队中最高人的数值
战栗	敌方全体的气力值下降5点

2周目以后的继承

完成最终话后，保存记录，再次开始2周目后可以继承到之前50%的资金与PP点数（平分）。在完成2周目后，开始3周目时会继承之前75%的资金与PP点数；当完成3周目后，再开4周目时，则会继承之前100%的资金与PP点数。

通关后的追加特典&新模式

在一周目完成后，在卡牌战斗模式中会追加（入手）新的机体卡；自由战斗模式中会追加一周目中出现的全部机体、机师以及战斗背景；机器人大图鉴中追加机体战斗动画欣赏模式；

CG动画集中追加“ヤルダバオト登场”的CG动画（本作中唯一的一段超短的CG动画……）；战斗BGM设定中追加“裁く者、裁かれし者”等，本作中未出现的BGM以及开始新游戏后会追加超难的EX–Hard模式。（感觉Hard模式一周目过于简单的人，可以去挑战一下，很爽的～）EX–Hard模式有如下特点：

・我方全部机体的武器改造不能。（注：加入时已经改造的机体会保持改造后的状态）

・我方机师的能力养成所需点数（PP）翻倍。

・全部敌方登场机体的武器改造追加3段。（敌方武器改造的上限为10段）

・全部敌方机师的击破数增加30架。（即在等级20以上的机师都有S奖励补正……）

・熟练度等级强制为Hard。

当成功的突破了EX–Hard后，还会追加超简单的スペシャル模式。在此模式下，我方全部机体都可以进行10段改造，并且初期就会拥有全部的强化零件与全部换装武器&子弹素材每种1个。

15段改造解除

本游戏的最终隐藏要素就是这个15段改造解除了。现已证实只需要达成如下3个条件即可。其一，完成游戏中全部41话的剧本（2周目打到一半即可达成）。其二，EX–Hard模式与スペシャル模式各通一遍。最后，游戏累计4周目以上（即，达成上述3个条件后，开始5周目时就可以解除15段改造的限制了）。

隐藏强化零件

说到隐藏要素，在本作中还真是不多……（前作中的隐藏机体都变成免费的赠品了……）归纳总结之后只有如下这些：

1. 换装武器——シシオウブレード（狮子王剑）

在游戏的第25话“折れない心”完成前，ゼンガー、リシュウ、ブリット3人的等级合计在95以上时，完成该话后得到。

2. 强化零件——勇者の印

与狮子王剑相同，也是在第25话结束前，让コウタ与フォルカ两人的等级合计在65以上，完成该话之后得到。

3.强化零件——高性能电子头脑

在游戏中的第6话中，当吼太搭乘上凯撒后，让其移动到从地图的东南侧开始数，向北1格、向西9格的位置，到达此位置后发生剧情对话，之后入手。（传说此位置在现实世界中就是眼睛厂的本社……）

4.换装武器——ブーストハンマー

在游戏中的第30话“狼の终焉”完成前，让マイ的击破数超过50以上，完成该话后入手。

5.隐藏机体——ミロンガ（ODE系统未搭载型）

地上路线限定，在取得第13话的熟练度后，让リューネ击破カイル，完成该话后入手。

6.强化零件——钢之魂

在游戏中的第30话“狼の终焉”完成前，让テツヤ与レフィーナ两人的等级合计在55以上，并且这两人的合计击破数要在55以上。达成上述条件，完成该话后入手。

完全流程攻略

第1话 『冻结した过去』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	3回合以内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK–II（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK–II（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK–II（フォリア）注：（我方全员都装备有カートリッジ、プロペラントタンク、リペアキット3种强化零件）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アインストクノッヘン	???	5	5000	6（4）	3	2760	3	–
アインストグリート	???	5	6800	8（4）	3	2880	2	–
アインストゲミュート	???	5	10000	6（1）	6	4680	1	–

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アインストレジセイア	???	6	80000	8（5）	–	–	1	–

攻略要点

・非常简单的初战，赶着拿熟练度的话就会发现MX的主人公在这话中完全没有存在感……

・想要取得熟练度的话，让アルベロ向地图上方移动，下面的敌人交给后面的フォリア，在敌方行动时选择反击即可。

・当消灭掉初期的敌方机体后，アインストレジセイア在地图的西侧出现。

・别看此时敌我双方战力悬殊，只要挂上“集中”、“不屈”、“铁壁”等精神指令后，将アインストレジセイア的HP降到90%以下就会发生剧情事件，之后成功捕获アインストレジセイア，任务完成。

・完成后人手强化零件：リペアキット×2、プロペラントタンク×2

第2话 『舍てる神あれば』

胜利条件	我方机体到达指定目标地点
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	4回合内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK－II（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK－II（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK－II（フォリア）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
量产型ジガンスパーダ	バイオロイド兵	7	17000	9（4）	4	4000	1	–
ガロイカ・ナイ	AI	6	4500	7（3）	1	1000	3	–
ガンセクト	AI	6	4000	7（0）	3	800	6	–

攻略要点

・在开始前，可以将野狼小队所装备的カートリッジ、プロペラントタンク、リペアキット等强化零件卖掉换钱……（由于MX中的这3人在本作中属于“跑龙套系”，所以不必在他们身上花费任何的金钱……只强化能力即可）

・同样是非常简单的一话，想拿熟练度的人，开始就让アルベロ向指定目标地点移动，ヒューゴ与フォリア两人清理敌方机体（不能漏掉赚钱的机会……），注意灵活利用ヒューゴ的特技ヒット＆アウェイ则可将全部的ガンセクト击破。

・敌方的ガロイカ・ナイ在自军行动时不会主动攻击……如果善用3人的援护攻击，则可以在拿到熟练度的当回合内，给与量产型ジガンスパーダ最后一击……

第4话 『踊る摇篮（后篇）』

胜利条件	击破ウェンディゴ
败北条件	我方全灭
熟练度获得条件	我方机体未被击破的情况下，达成胜利条件。

我方初期配置：量产型ヒュッケバインMK－II（联邦士兵）×3

我方增援机体：量产型ゲシュペンストMK－II（カイ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ウェンディゴ	???	8	28000	7（7）	10	5000	1	SPドリンク

攻略要点

・开始后我方只有3只杂鱼……不，是联邦士兵。想要对付暴走的ウェンディゴ基本没戏……

・利用基地的特殊地形与其周旋，等到开大叔登场后再协力攻击。

・将ウェンディゴ的HP降低到一定程度后，会发生剧情事件，开叔气力全满，使出了究极的ジェット・マグナムS将ウェンディゴ秒杀……

・任务完成后得到强化零件：リペアキット与プロペラントタンク；武器：M13ショットガン、チャフグレネード以及子弹素材：クリティカル↑射程↓、地形适应海↑

第3话 『踊る摇篮（前篇）』

胜利条件	敌全灭
败北条件	カイ被击破
熟练度获得条件	3回合以内达成胜利条件

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK－II（カイ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
量产型ヒュッケバインMK–II	联邦士兵	4	3500	7（1）	6	4000	5	–

攻略要点

・本话为模拟训练战。北村开大叔开着专用的量产亡灵MK2登场，目标就是4个联邦的菜鸟机师……

・只要不是故意拖延时间，则可轻而易举的获得熟练度……（明明就是把一话劈成了前后篇……怨念）

・任务完成后获得武器：M950マシンガン与スラッシュ・リッパー，还有子弹素材：命中↑クリティカル↓与地形适应陆↑。（说起来，本作中的子弹改造系统也完全继承了OGS,就是两个字——鸡肋！）

第5话 『狼たちとの邂逅』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	4回合以内达成胜利条件

我方初期配置：アンジュルグ（ラミア）、量产型ゲシュペンストMK－II改（カイ）、量产型ゲシュペンストMK－II改（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK－II改（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK－II（フォリア）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレリオン	ノイエDC兵	8	7800	9（5）	2	1900	2	–
ヘビーバレリオン	ノイエDC兵	8	9900	9（4）	3	2600	1	–
リオン・タイプF	ノイエDC兵	7	4200	7（2）	3	1500	5	–
ランドリオン	ノイエDC兵	7	4800	7（2）	2	1600	3	–
ソルプレッサ	ノイエDC兵	7	3700	4（4）	2	1200	2	–

攻略要点

・开始后全部队向地图上方移动。（也可以派出一架机体去支援フォリア……）

・只要注意一下战斗时的节奏，非常轻松就能拿到熟练度

・本话中，当フォリア移动后会发生小事件，在完成后的剧情对话中也会追加フォリア被老爹アルベロ训斥的剧情。（如果让フォリア原地不动，结束本话后则没有上述剧情）

第6话 『苏る炎』

胜利条件	敌全灭
败北条件	コウタ被击破
熟练度获得条件	2回合内达成胜利条件

我方初期配置：ファイタ—?ロア（コウタ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガンセクト	AI	9	4000	7（0）	3	800	4	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレリオン	AI	10	7800	8（4）	2	1900	2	—
ガロイカ	AI	10	3700	7（3）	1	900	6	—

攻略要点

·非常熟悉的OGS版2.5剧本的第一话……没想到被安排到了这里……

·熟练度也是不难获得，只要不出意外，在第2回合敌方行动时，利用反击就能得到。

·当击破敌方2架机体后发生剧情事件，战士罗亚搭乘上了合身战士凯撒（不知为何，看到凯撒出击的画面让我想到了EVA……）

·将初期的敌方全灭后会有增援部队登场。

·将其全灭后任务完成。（正好把凯撒的每个招式都看一遍……）

·友情提升：在OGS版2.5剧本中的隐藏强化零件“勇者之印”已经不存在了……在本作中取而代之的是“高性能电子头脑”。具体的位置是：从战场地图的东南侧向西的第9格，再向北1格。让凯撒移动到此位置后就会发生剧情，之后入手。（传说在现实世界中，此地就是眼睛厂的本社！！）

第7话 『修罗の预兆』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	3回合内达成胜利条件

我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）、ヤルダバオト（フォルカ）、ビレフォール（フェルナンド）

我方增援机体：アンジュルグ（ラミア）、量产型ゲシュペンストMK—II改（カイ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	AI	11	5200	6（3）	4	2000	1	クリティカル命中↓
バレリオン	AI	11	7800	8（4）	2	1900	3	カートリッジ
ランドリオン	AI	11	4800	7（2）	2	1600	5	—
リオン	AI	11	3900	6（2）	2	1400	4	—

攻略要点

·本话开始后初期叁战的机体全部是气力150。

·想要获得熟练度的话，初期就先要计算好位置，3人各奔一个方向……

·当击破敌方7架机体后会发生剧情事件，修罗神会倒戈相向攻击凯撒……之后我方援军登场，修罗神二人组撤退。

·需要注意的是，一定要让发生事件时为我方行动，否则熟练度难保……

第8话 『悩める守人』

胜利条件	敌全灭或击破ガーリオン·カスタム“无名”
败北条件	我方任意的一人被击破
熟练度获得条件	2回合以内击破敌方5架机体

我方初期配置：クロガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、ラーズアングリフ·レイブン（ユウキ）、ランドグリーズ·レイブン（カーラ）

我方增援机体：エクサランス·ストライカー（ラウル）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バレリオンV	所属不明兵	12	8600	8（4）	2	2100	2	—
バレリオン	所属不明兵	12	7800	8（4）	2	1900	2	サーボモーター
リオン	所属不明兵	12	3900	6（2）	2	1400	2	—
ランドリオン	所属不明兵	12	4800	7（2）	2	1600	3	—
リオン·タイプF	所属不明兵	12	4200	7（2）	3	1800	3	—
リオン·タイプV	所属不明兵	12	5400	7（2）	4	1700	3	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン·カスタム“无明”	ムラタ	13	48000	6（4）	14	7000	1	テスラドライブ
リオン·タイプF	所属不明兵	12	4200	7（2）	3	1800	4	—
リオン·タイプV	所属不明兵	12	5400	7（2）	4	1700	3	デュアルセンサー

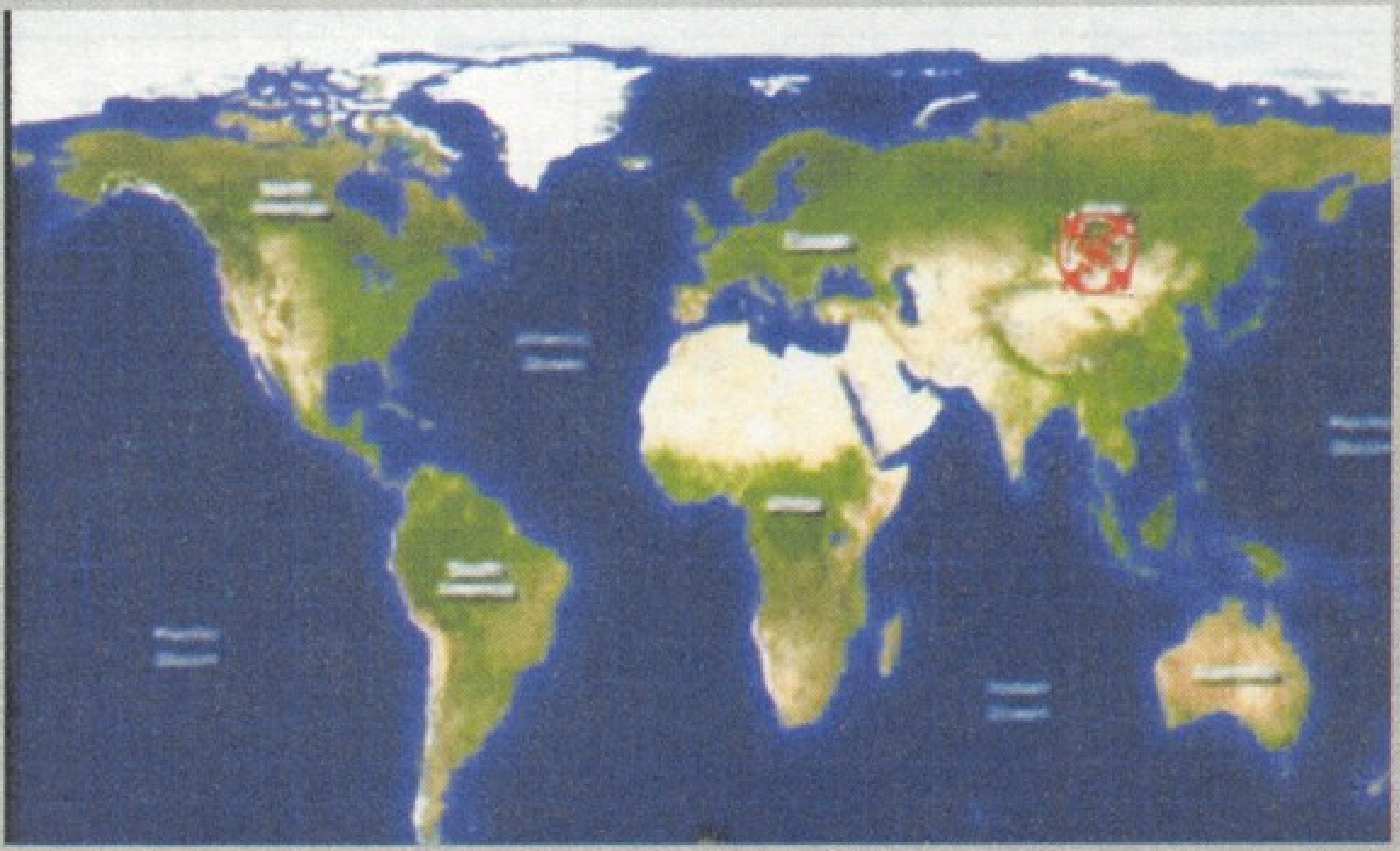
攻略要点

·开始后就全机出动，速攻战法……（注意要让ダイゼンガ一降落，增加地形适应力）

·当战场上敌方只剩4架机体时会发生剧情事件，ムラタ带领援军出现，クロガネ被直击……幸好有ラウル驾驶エクサランス·ストライカ—飞身而出，否则……

·本话中的ガーリオン·カスタム“无明”机能力十分强大，并且在其HP不足30%时还会强制撤退，在正常情况下是很难将其击破的，不过幸好熟练度与他无关……只要不是死钻牛角尖的人就放他一条生路吧……善哉。

·任务完成后得到OGS中2选一的隐藏机体アシュセイヴァー。（本次居然白给了……）



第9话 『试される番人』

胜利条件	敌全灭。
败北条件	ハガネ被击破&レイディバード被击破。
熟练度获得条件	レイディバード无伤害逃离战斗区域

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、R－1（リュウセイ）、R－2パワード（ライ）、R－3パワード（アヤ）、R－GUNパワード（ヴィレッタ）、グルンガスト（イルム）

ヒュッケバインMK－III・タイプL（リョウト）、量产型ヒュッケバインMK－II（マイ）、AMガンナー（リオ）、レイディバード（联邦士兵）（NPC）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	ノイエDC兵	13	5200	6（3）	4	2000	3	—
ガーリオン・IB	ノイエDC兵	13	7500	6（3）	6	3200	2	アサルトブレード
リオン・タイプV	ノイエDC兵	13	5400	7（2）	4	1700	5	—
F－32シュヴェールト改	ノイエDC兵	13	3600	6（1）	3	1100	6	—
F－32シュヴェールト	ノイエDC兵	13	3500	6（1）	2	1000	6	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	ノイエDC兵	13	5200	6（3）	4	2400	4	ブースター
ヘビーバレリオン	ノイエDC兵	13	9900	9（4）	3	3120	1	カートリッジ
リオン・タイプV	ノイエDC兵	13	5400	7（2）	4	2040	13	—

攻略要点

・想拿熟练度的话一定要注意优先击破敌方的F－32Vシュヴェールト改

・在对付F－32Vシュヴェールト改的同时还要注意，切断敌方リオン的前进路线，这样一来，在第2回合我方行动时，基本就可以确保レイディバード的安全脱出了……

・　将初期的敌方机体全部击破后，发生剧情事件，敌方增援与我方的NPCミロンガ同时出现。

・ミロンガ在每回合都会挂上一连串的精神指令……注意不要被他抢去了宝贵的金钱&PP……

・任务完成后得到：アーマリオン、ビルトシュバイン、F－32Vシュヴェールト改、アルブレード、ゲシュペンストMK－II・タイプR等一堆的机体……（全部是仓库中的积压品，在本作中实在是没有上场的份……）

分支：地上路线

第10话 『捧げられた生贽』

胜利条件	敌全灭或等到5回合
败北条件	我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件	5回合以内击破敌机3架以上

我方初期配置：アステリオンAX（アイビス）、Gラプター（ブリット）、Gパイソン（クスハ）

我方增援机体：ガーリオン（ラミア）、ビルトラプター FM（ラトゥーニ）、量产型ヒュッケバインMK－II（ゼオラ）、量产型ヒュッケバインMK－II（アラド）、グルンガスト叁式（ブリット&クスハ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン	ラミア	—	—	—	—	1	—	—
ビルトラプターFM	ラトゥーニ	—	—	—	—	—	1	—
量产型ヒュッケバインMK－II	ゼオラ	—	—	—	—	—	1	—
量产型ヒュッケバインMK－II	アラド	—	—	—	—	—	1	—

攻略要点

・开始后建议按照ラミア&アラド→ゼオラ&ラトゥーニ的顺序来击破……

・达成初期胜利条件后，敌方增援ミロンガ出现。

・需要注意的是，ミロンガ在每回合都会挂上精神指令：集中&加速&闪き……

・想要拿熟练度的话，不光是精神力的使用问题，还有注意援护攻击的使用……

第11话 『群れなす机械』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	2回合以内击破3架バルトール

我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）

我方增援机体：量产型ゲシュペンストMKII改（カイ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァスリッター（エクセレン）、グルンガスト叁式（ブリット）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ART－1（リュウセイ）、R－2パワード（ライ）、R－3パワード（アヤ）、R－GUNパワード（ヴィレッタ）、ヒュッケバインMK－IIIタイプL（リョウト）、AMガンナー（リオ）、グルンガスト（イルム）、量产型ヒュッケバインMK－II（マイ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	15	7700	8（4）	3	1500	21	A－アダプター

攻略要点

・要想取得本话中的熟练度，在开始后就要计算好反击的位置……

・将初期的敌方机体全部击破后，在地图的东北方向会出现敌方援军，之后我方援军登场。

・将敌方援军击破后，任务完成，并得到武器：修理装置与补给装置以及机体：ヒュッケバインMK－II、グルンガスト贰式。

第12话『欺かれた观客』

胜利条件	将ミロンガ(カイル机) 的HP降到80以下或者等到第11回合
败北条件	我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件	4回合以内击破ガーリオン・カスタム“无明”

我方初期配置：アステリオンAX（アイビス）、ヴァルシオーネ（リューネ）

我方增援机体：グルンガスト零式（リシュウ）、サイバスター（マサキ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン・カスタム“无明”	ムラタ	18	48000	6(4)	14	7000	1	攻击力↑
リオン・タイプV	所属不明兵	16	5400	7(2)	4	1700	2	—
ミロンガ	所属不明兵	16	6700	8(4)	6	1800	6	—

敌方增援机体

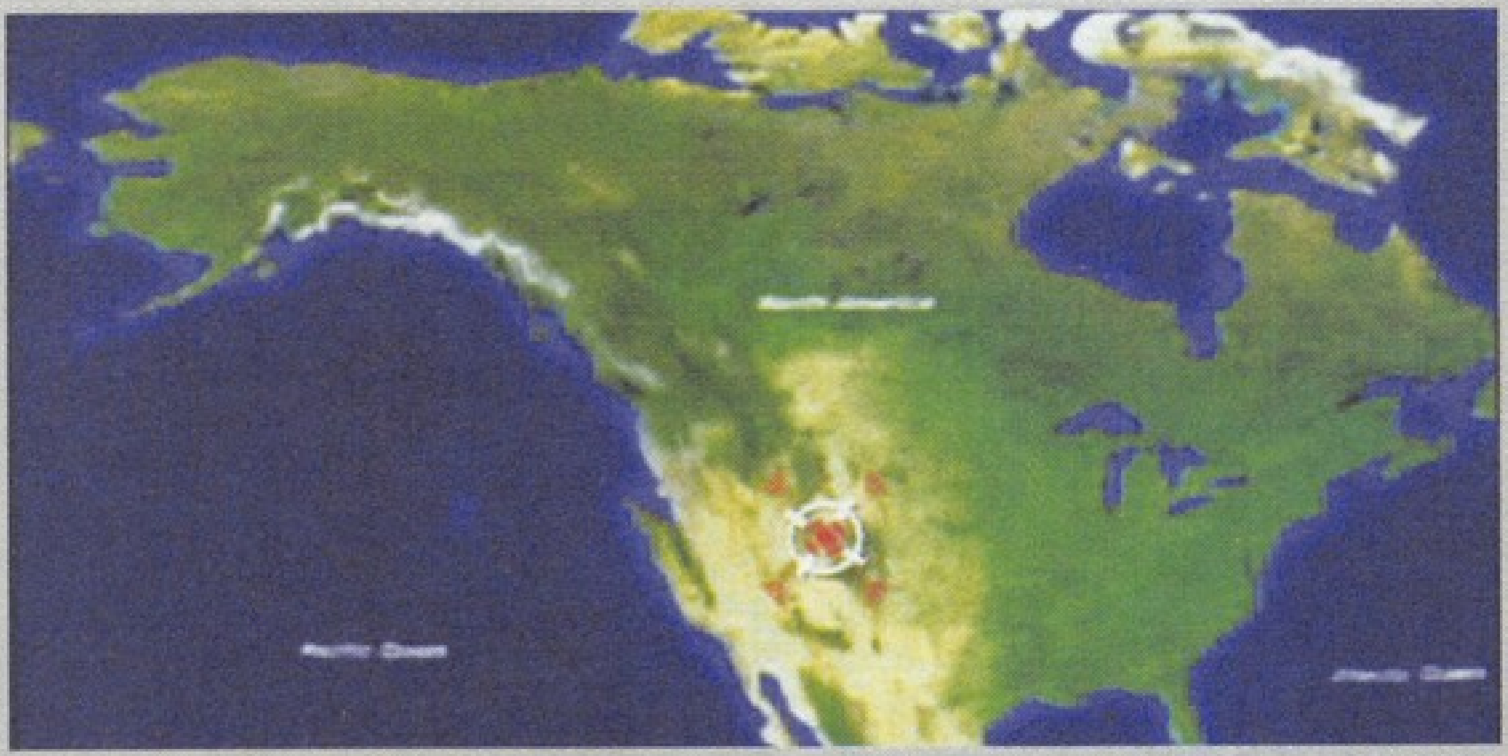
机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ミロンガ	カイル	18	40000	8(4)	14	71	—	—
ミロンガ	所属不明兵	16	6700	8(4)	6	1800	5	サーボモーター

攻略要点

·记得在OGS版中这话的熟练度是在限定回合内将ムラタ击退即可，本次改成了将其击破……

·对付ムラタ主要就看做为增援登场的リシュウ老爷爷了……所以，想拿熟练度的话就应该尽早使我方援军登场，然后群殴之……

·在对付敌方的ミロンガ时，切记要速战速决，拖的时间越长，其搭载的ODE系统就越能发挥出威力……



第14话『押し寄せる恶意』

胜利条件	7回合以内将バルトール(クスハ机、アラド机、ゼオラ机、ラトゥーニ机)的HP降到10%以下，并让我方母舰到达指定地图位置。
败北条件	我方母舰被击破或是未在规定回合内达成胜利条件。
熟练度获得条件	达成胜利条件前，击破バルトール50机架以上

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选16机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	18	7700	8(4)	3	1500	30	バリア弱体↑气力+、ブースター

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	クスハ	19	7700	8(4)	3	—	1	—
バルトール	アラド	19	7700	8(4)	3	—	1	—
バルトール	ゼオラ	19	7700	8(4)	3	—	1	—
バルトール	ラトゥーニ	19	7700	8(4)	3	—	1	—
バルトール	HAI	18	7700	8(4)	3	1500	1	—

第13话『崩坏する理想』

胜利条件	击破ミロンガ（カイル）。
败北条件	我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件	将ミロンガ(カイル)、ガーリオンカスタム“无明”以外的敌机全部击破。

我方初期配置：サイバスター（マサキ）、ヴァルシオーネ（リューネ）、グルンガスト零式（リシュウ）、アステリオンAX（アイビス&ツグミ）

我方增援机体：グランゾン（シュウ）

敌方初期配

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオンカスタム“无明”	ムラタ	19	48000	6(4)	14	7000	1	高性能レーダー
ミロンガ	カイル	19	40000	8(5)	16	6600	1	ソーラーパネル
ミロンガ	所属不明兵	17	6700	8(3)	6	1800	4	—
バルトール	HAI	17	7700	8(4)	3	1500	15	カートリッジ

攻略要

·注意本话中カイル会回复一次HP……

·在ハガネ登场之后、カイル会使用精神指令：覚醒＋必中＋闪き＋集中。从下个回合开始，每回合他都会使用：覚醒＋必中＋闪き

·注意此时务必速战速决，在ODE系统的能力补正下カイル会越来越强……

·本话中做为我方援军登场的白河愁基本不要指望……（与做为敌方时有着天壤之别……），大意轻敌的下场就是被カイル秒掉……

·在攻击カイル时需要注意，没有不屈或是闪き的人很可能会反被他所灭……

·与OGS版相似，在本作中的本话达成“在击破ミロンガ（カイル机）前，击破ガーリオンカスタム“无明”，之后再用リューネ击破カイル即可获得隐藏机体ミロンガ（ODE系统未搭载型）。

·完成任务后得到强化零件：スラスターモジュール、ビームコート、SPドリンク、地形适应宇↑以及武器：エナジーテイカー。

攻略要点

·本话的熟练度在OGS版中可以说是最难获得了……在本作中本话，取得条件还是完全相同，但感觉在难度方面确实下降了不少……（主要是因为本作中我方机体武器的初期攻击力都得到了不同程度的加强）

·想要取得熟练度，赛巴斯塔的地图兵器是一定要灵活运用的，即：使用地图兵器将大量的バルトール的HP降低到50%以下，然后让其它人员撤出目标机体的射程范围，再派上2、4人挂上精神指令等待敌方行动时反击……照这种打法，在主力机体的精神力使完之前基本就能拿到熟练度。

·完成本话后得到机体：グルンガスト叁式以及武器：修理装置、补给装置。

分支：宇宙路线

第10话　『游泳する异形』

胜利条件	（前半）敌全灭（后半）5回合以内将タッドポール全部击破
败北条件	（前半）我方的任意一人被击破。（后半）3回合以内未能达成胜利条件或是我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件	（前半）2回合以内达成胜利条件

我方初期配置（前半）：ヒリュウ改（レフィーナ）、ヴァルシオーネ（リューネ）、量产型ゲシュペンストMK—II（カチーナ）、量产型ゲシュペンストMK—II（ラッセル）

我方初期配置（后半）：ジガンスクード・ドゥロ（タスク）、ズィーガーリオン（レオナ）

敌方初期配置（前半）

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
タッドポール	???	14	3800	5（4）	1	1200	8	—

敌方初期配置（后半）

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
フラットフィッシュ	???	16	29000	8（4）	4	4920	1	攻击力↑
タッドポール	???	14	3800	5（4）	1	1200	11	—

攻略要点

・本话分成了前后两个部分。熟练度的取得是在前半部分，只要用カチーナ与ラッセル、リューネ与レフィーナ的“组合进攻”，即可很轻松的拿下熟练度。

・在后半部分开始后ジガンスクード・ドゥロ就会被宇宙比目鱼直击，陷入移动不能的状态，此时注意不要挂掉……

・当レオナ将タッドポール全灭后就会发生剧情，ジガンスクード・ドゥロ恢复行动能力……之后就可以二人协力将其秒掉了。

第11话　『ヒトという部品』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	2回合以内击破3架バルトール

我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）

我方增援机体：量产型ゲシュペンストMKII改（カイ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァスリッター（エクセレン）、グルンガスト叁式（ブリット）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ART—1（リュウセイ）、R—2パワード（ライ）、R—3パワード（アヤ）、R—GUNパワード（ヴィレッタ）、

ヒュッケバインMK—IIIタイプL（リョウト）、AMガンナー（リオ）、グルンガスト（イルム）、量产型ヒュッケバインMK—II（マイ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	15	7700	8（4）	3	1500	6	A—アダプター

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	15	7700	8（4）	3	1500	15	射程↑攻击力↓

攻略要点

・开始后我方只有吼太一人，由于拿完熟练度后他会撤退，所以就不要吝惜精神力了，能使的就都使了吧……挂上必中等精神力后想要得到熟练度还是非常简单的。

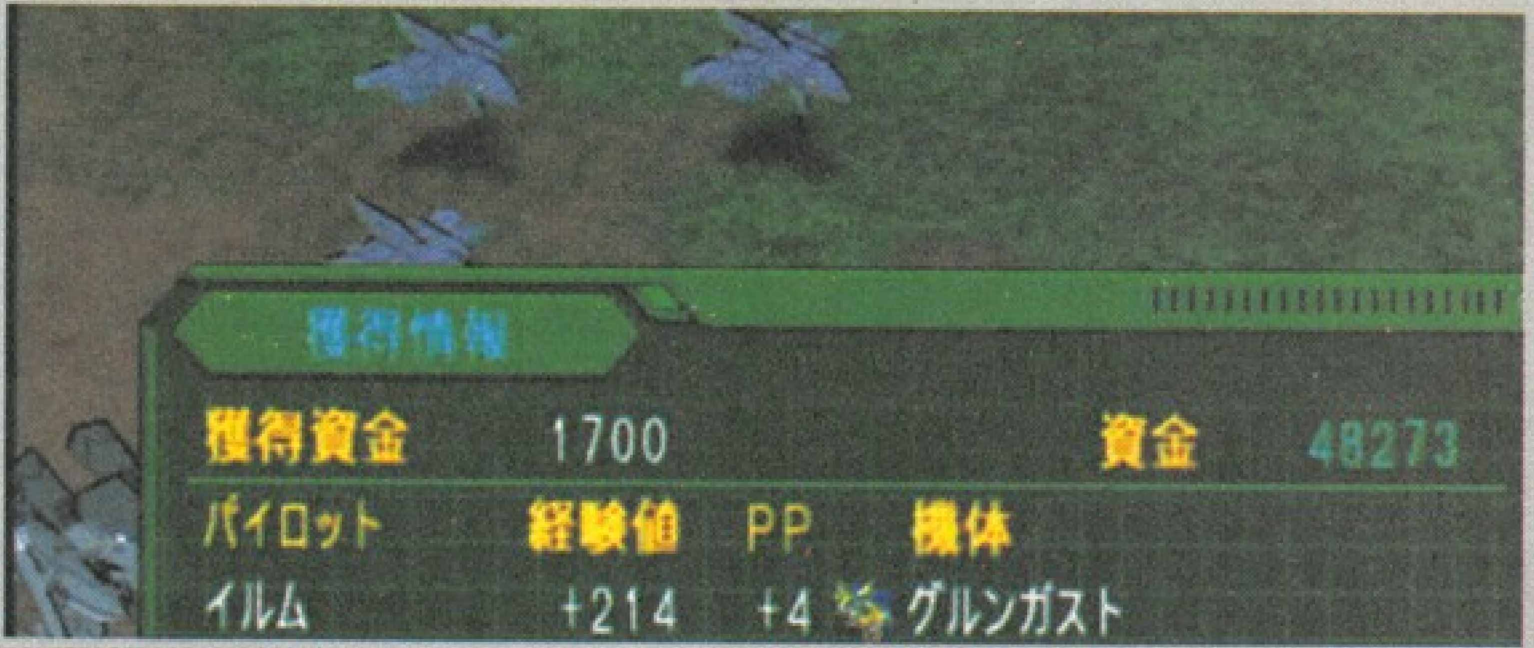
・在拿完熟练度后发生剧情事件，我方第1次增援部队登场。

・将战场上的敌方机体全灭后发生剧情事件，敌方增援部队出现

・在敌方部队登场后的第2回合，我方第2次援军登场。

・此时敌方バルトール的能力会比初期强化不少（ODE系统补正）

・任务完成后得到强化零件：アポジモーター、チョバムアーマー、スクリューモジュール、大型ジェネレーター以及武器：修理装置、补给装置、スパイダーネット、スピリットテイカ一还有新机体：ヒュッケバインMK—II、グルンガスト贰式



第12话　『望まれぬ访问者』

胜利条件	将エレオス或テュガテール的HP降低到30%以下
败北条件	我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件	5回合以内达成胜利条件。

我方初期配置：クロガネ（レーツエル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、エクサランス・フライヤー（ラウル）、ラーズアングリフ・レイブン（ユウキ）、ランドグリーズ・レイブン（カーラ）

我方增援机体：コンパチブルカイザー（コウタ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガロイカ	HAI	16	3700	7（3）	1	1080	—	8	—
ガロイカ・ナイ	HAI	16	4500	7（3）	1	1200	—	4	サーボモーター

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガロイカ・ナイ	HAI	16	4500	7（3）	1	1200	—	10	マルチセンサー
エレオス	???	18	140000	10（3）	16	11000	1	ソーラーパネル
テュガテール	???	18	130000	7（4）	16	12000	1	ソーラーパネル

攻略要点

・开始后我方大部队向地图西南方向前进与接下来要登场的吼太合流……

・将初期的敌方机体全灭后，发生剧情事件，我方增援登场。

・本话 熟练度要求只是在限定回合内击退エレオス或テュガテール即可，如果非要想将其击破，建议让コンパチブルカイザー与ダイゼンガー合流，将其HP减到30%的临界点时，配上精神指令热血，使用上述二人的必杀武器カイザートルネード与云耀の太刀……最好能挂上个“魂”，确保万无一失……

第13话　『迫り来る惨事』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件	3回合以内达成胜利条件。

我方初期配置：ヒリュウ改（レフィーナ）、ジガンスクード・ドゥロ（タスク）、ズィーガーリオン（レオナ）、量产型ゲシュペンストMK－Ⅱ（カチーナ）、量产型ゲシュペンストMK－Ⅱ（ラッセル）、カリオン（スレイ）

我方增援机体：クロガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、エクサランス・コスモドライバー（ラウル）、ラーズアングリフ・レイブン（ユウキ）、ランドグリーズ・レイブン（カーラ）、コンパチブルカイザー（コウタ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトールHAI	16	7700	8（4）	3	1500	–	1013	カートリッジ

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	16	7700	8（4）	3	1500	13	命中↑クリティカル↓
ヒュポクリシス	ラリアー	19	150000	7（5）	16	13000	1	高性能レーダー
ヤルダバオト	フォルカ	19	80000	7（4）	16	6000	1	高性能レーダーアカルス
アリオン	フォルカ	19	130000	5（3）	16	9000	1	SSPドリンク
ガロイカ・ナイ	自动回路	17	4500	7（3）	1	1000	4	–
ガロイカ	自动回路	17	3700	7（3）	1	900	6	–

攻略要点

・本话中我方初期的战力除了スレイ以外都会在发生剧情事件后撤退，所以精神力方面可以随便使用，无需顾忌……

・注意一点，想要拿到本话的熟练度，一定要使用スレイ的MAP武器……

・当拿到熟练度后，发生剧情事件，其它人员撤退，战场上只剩下了スレイ一人，同时敌方援军登场。（此时スレイ会回复HP与SP，但武器的残弹不会回复……）

・在下一回合时，我方增援クロガネ队在地图的南侧登场。

・当击破敌方2架机体后，发生剧情事件，コンパチブルカイザー登场。

・接下来结集我方战力，清除剩下的敌方机体……其中ヤルダバオト在HP不足40%时会撤退、而ヒュポクリシス在HP不足60%时也会撤退……前者还算勉强，但想要将后者击破几乎是不可能的（正常情况下……）。

・任务完成后得到强化零件：スラスターモジュール、ビームコート、SPドリンク以及武器：エナジーテイカ一还有子弹素材：地形适应宇↑

第14话　『加速する危机』

胜利条件	7回合以内将バルトール（クスハ机、アラド机、ゼオラ机、ラトゥーニ机）的HP降到10%以下，并让我方母舰到达指定地图位置。
败北条件	我方母舰被击破或是未在规定回合内达成胜利条件。
熟练度获得条件	达成胜利条件前，击破バルトール50机架以上

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选16机

敌方增援机体：バルトール（クスハ）、バルトール（アラド）、バルトール（ゼオラ）、バルトール（ラトゥーニ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	18	7700	8（4）	3	150	30	バリア弱体↑气力↓、ブースター

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	クスハ	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	アラド	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	ゼオラ	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	ラトゥーニ	19	7700	8（4）	3	–	1	–
バルトール	HAI	18	7700	8（4）	3	1500	1	–

攻略要点

・本话与另一个分支的同一话实际上是完全一样的，要说唯一的不同就是标题了……所以，具体攻略要点请参考另一分支中同话的说明，在此就不多废话了……（还是要说一句，这分明就是在给本身就短的流程充数嘛……怨念）

第15话　『迷宮の囚人』

胜利条件	击破ヴァルシオン改・タイプCF。
败北条件	我方母舰被击破&キョウスケ被击破。
熟练度获得条件	8回合以内达成胜利条件。

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）、コンパチブルカイザー（コウタ）、任选18机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	19	7700	8（4）	3	1500	2	–

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	ラミア	20	60000	10（4）	10	9000	1	バイオセンサー
バルトール	HAI	19	7700	8（4）	3	1500	6	ABフィールド
ヴァルシオン改・タイプCF	ユルゲン	21	300000	10（0）	16	32000	1	メガジェネレーター

攻略要点

・终于到了最终话……是OGS版2.5的最终话。对付开始后成群的バルトール其实非常简单，只要按照“速攻”原则进行，完全没有难度……

・需要注意一点，我方机体不要过于前冲，基本上要保证在ラミア登场之前将初期的バルトール全部清理掉……（否则，增援的バルトール会继承初期的资料，战斗会变得更加困难……）

・在ラミア登场后，尽量在一回合以内解决她，并且注意在攻击她时全员尽量向上方移动……

・在击破ラミア后ユルゲン驾驶着ヴァルシオン改・タイプCF登场……看起来挺厚实，实际上并不禁打……让零式挂上直击后给上一颗破甲弹，之后群殴即可很轻松的拿到熟练度……

第16话　『争霸の宴（前篇）』

胜利条件	敌全灭。
败北条件	我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件	4回合以内达成胜利条件

我方初期配置： 量产型ゲシュペンストMK—II改（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK—II改（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK—II（フォリア）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ソーディアンズ・ダガー	自动回路	20	5500	8（3）	2	2300	3	—
ハルバス	修罗兵	20	4700	5（5）	3	1600	6	クリティカル↑、命中↑射程↓

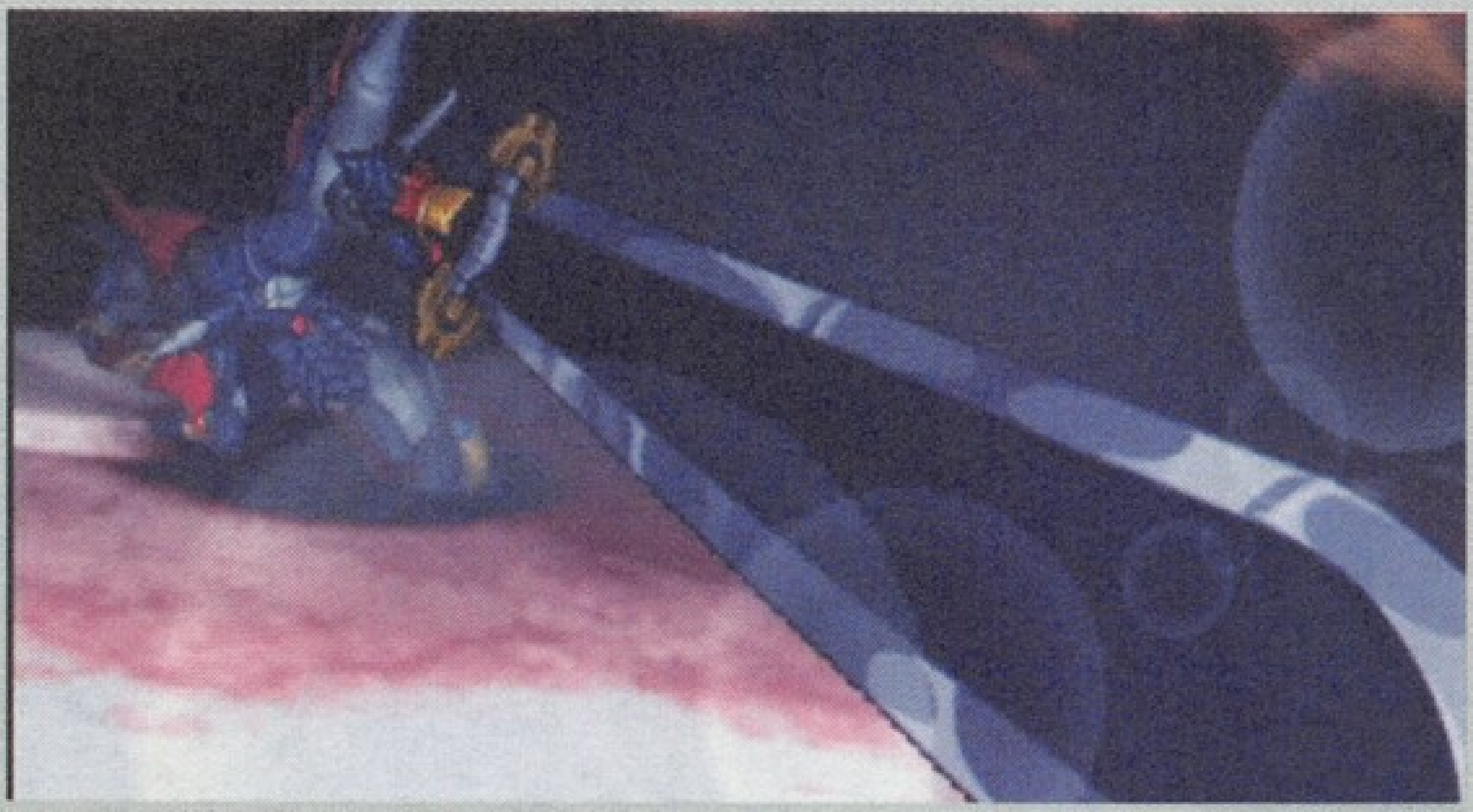
敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ハルバス	修罗兵	20	4700	5（5）	3	1600	3	—

攻略要点

・又到了野狼小队的出场时间了……敌方机体能力不强，让我方的アルベロ与ヒューゴ挂上精神指令“集中”后即可轻松取得熟练度。（还要注意一下移动时的位置，有一个ソーディアンズ・ダガー离的比较远……）

・任务完成后得到强化零件：リペアキット、プロペラントタンク、カートリッジ各两个。



第17话　『争霸の宴（后篇）』

胜利条件	敌全灭。
败北条件	アルベロ、フォリア、ヒューゴ3人中任意一人被击破。
熟练度获得条件	4回合以内达成胜利条件

我方初期配置： 量产型ゲシュペンストMK—II改（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK—II改（ヒューゴ）量产型ゲシュペンストMK—II（フォリア）

我方初期NPC： フロンス（HAI）×2、テルグム（HAI）×2、ウェンディゴ×2（AI0・M）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ソーディアンズ・ダガー	自动回路	21	5500	8（3）	2	2300	4	—
ボフリィ	修罗兵	21	6500	4（4）	3	1700	5	—
ハルバス	修罗兵	21	4700	5（5）	3	1600	5	—

攻略要点

・非常有意思的一话……我方的野兽部队联合大作战……在本话中我方有昆虫&动物NPC协力，开始后让アルベロ、ヒューゴ两人兵分两路向前冲……由于フォリア走的慢，就让他守在后方与NPC抢经验值吧……

・想要得到熟练度，就需要注意不要让アルベロ或ヒューゴ被敌方杂鱼围住，让NPC去与敌方前面的杂鱼纠缠，アルベロ与ヒューゴ赶去后面去击破ソーディアンズ・ダガー。

第18话　『放たれた凶兽』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破（ウェンディゴ除外……）
熟练度获得条件	8回合以内击破テュガテール

我方初期配置： 量产型ゲシュペンストMK—II改（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK—II改（ヒューゴ）量产型ゲシュペンストMK—II（フォリア）

我方初期NPC： ウェンディゴ×3（AI0・M）

我方增援机体： ソウルゲイン（アクセル）、ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）

我方增援机体（第2次）： グランゾン（シュウ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
イエッツトレジセイア	???	25	200000	10（10）	??	18000	1	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	ティス	25	130000	7（4）	16	12000	1	ソーラーパネル
ガロイカ	AI	22	3700	7（3）	1	900	6	—
イエッツトクノッヘン	???	22	6000	6（4）	3	2300	4	—
イエッツトグリード	???	22	7800	8（4）	3	2400	4	射程↑弹数↓

攻略要点

・本话是游戏开始以来最精彩的一话！アクセル、アルフィミィ与シュウ齐聚一堂，并且都可以由我方控制……

・开始后我方野狼小队可以不必理会イエッツトレジセイア（想打也没有这个本事……），让3只猩猩NPC去与它周旋即可。

・想要拿熟练度，就应该让野狼小队先地图西侧移动，或去基地的格纳库附近等待与アクセル、アルフィミィ2人合流。

・需要注意一点，当テュガテール的HP不足10%时，她会撤退，建议让アクセル、アルフィミィ两人合流后使用必杀武器将其秒掉……（在对付テュガテール时，イエッツト・レジセイア也召唤出了N多的イエッツトクノッヘン与イエッツトグリード……）

・拿完熟练度后该去对付イエッツト・レジセイア了……（此时猩猩们还在苦战中……）首先去清理掉剩下的イエッツトクノッヘン、イエッツトグリード，之后结集战力与猩猩们协力攻击イエッツト・レジセイア……将イエッツト・レジセイア的HP降低到40%左右时，它就会撤退。

第19话 『震える大地』

胜利条件	敌全灭
败北条件	コウタ被击破&クロガネ被击破
熟练度获得条件	击破ヤルダバオト

我方初期配置：ファイター・ロア（コウタ）

我方增援机体：クロガネ（レーツェル）、ダイゼンガー（ゼンガー）、エクサランス・フライヤー（ラウル）、サイバスター（マサキ）、ラーズアングリフ・レイブン（ユウキ）、ランドグリーズ・レイブン（カーラ）、ビルトビルガー（アラド）、ビルトファルケン（ゼオラ）、ビルトラプター（ラトゥーニ）、コンパチブルカイザー（コウタ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アンドラス	マグナス	26	180000	8（5）	22	12000	1	—
フラウス	修罗兵	23	8800	4（4）	4	1800	11	チョバムアーマー
ボフリィ	修罗兵	23	6500	4（4）	3	1700	8	—
ハルパス	修罗兵	23	4700	5（5）	3	1600	7	デュアルセンサー

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヤルダバオト	フォルカ	26	130000	6（3）	22	14500	1	一击必杀の心得ソ
ーデイアンズ·ダガー	自动回路	23	5500	8（3）	2	2300	3	—

攻略要点

・本话中《第3次机战α》中大雷风的机师トウマ・カノウ上演了一出好戏……（此人绝对是本作中最强的"跑龙套"……）

・开始后我方只有战士罗亚一人……敌方还都是装甲较高的机体……（这明显就是暗示不要生拼嘛……）

・在发生剧情后クロガネ队登场（除了ダイゼンガー、エクサランス、サイバスター以外的我方队员都会在地图南侧登场）、罗亚也换乘上コンパチブルカイザー……

・敌方的マグナス由ゼンガー来应付，其他人去集中清理杂鱼机体。

・本话中的熟练度对象是ヤルダバオト。这家伙在HP低于20%一下后会撤退。按照老方法秒掉即可……

第20话 『未知への飞翔』

胜利条件	击破ビレフォール。
败北条件	我方任意一人被击破。
熟练度获得条件	击破ビレフォール前，将アガレスHP降到50%以下。

我方初期配置：ヤルダバオト（フォルカ）

我方增援机体：コンパチブルカイザー（コウタ）

我方增援机体（第2次）：クロガネ（レーツェル）、エクサランス（ラウル）、任选出击7机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ビレフォール	フェルナンド	26	140000	6（3）	22	10000	1	バリア贯通↑气力↓
アガレス	アリオン	26	130000	5（5）	16	9000	1	—
ハルパス	修罗兵	24	4700	5（5）	3	1600	4	—
ボフリィ	修罗兵	24	6500	4（4）	3	1700	2	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	ティス	26	130000	7（4）	16	12000	1	—
ガロイカ・ナイ	HAI	24	4500	7（3）	1	1000	14	—
バレリオンV	HAI	24	8600	8（4）	2	2200	2	—
ヘビーバレリオン	HAI	24	9900	9（4）	3	3700	1	マルチセンサー
フュルギア	HAI	24	4200	7（0）	3	1300	5	—
ランドリオン	HAI	24	4800	7（2）	2	1600	5	防尘装置

攻略要点

・C3主人公フォルカ终于回归我方阵营了……建议开始后不要与敌方交战，而是向地图的东北方向移动。

・在第2回合时，我方前锋援军登场……此时建议还是不要开战。

・在第3回合时，我方大部队赶到……这时就可以清理杂鱼机体了。

・本话的熟练度没有时间限制，只要在击破ビレフォール前，达成即可。所以可以先去收拾テュガテール……，然后再返回头来对付アガレス，待熟练度入手后再解决ビレフォール即可。

第21话 『无垢なる刺客』

胜利条件	敌全灭。
败北条件	我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件	击破テュガテール

我方初期配置：ファイター・ロア（コウタ）

我方增援机体：ヤルダバオト（フォルカ）、アージェント・ファイター（ラウル）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、R－1（リュウセイ）、R－2（ライ）、R－3（アヤ）、R－GUN（ヴィレッタ）、ART－1（マイ）、ヒュッケバインMK－III・タイプL（リョウト）、AMガンナー（リオ）、シュッツバルト（ラーダ）、量产型ゲシュペンストMK－II改（カイ）、グルンガスト（イルム）

我方增援机体（第3次）：コンパチブルカイザー（コウタ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ル	ティス	28	130000	7（4）	16	12000	1	バイオセンサー
エレオス	デスピニス	28	140000	10（3）	16	11000	1	高性能照准器

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガンセクト	AI	25	4000	7（0）	3	800	8	—
ガロイカ・テグ	AI	25	4900	7（3）	2	1320	2	—
バレリオン	AI	25	7800	9（5）	2	1900	4	—
バレリオンV	AI	25	8600	8（4）	2	2640	2	—
ヘビーバレリオン	AI	25	9900	9（4）	3	2600	1	—
ガーリオン	AI	25	5200	6（3）	4	2000	6	命中↑射程↓
リオン	AI	25	3900	6（2）	2	1680	1	—
リオン・タイプF	AI	25	4200	7（2）	3	—	9	—
リオン・タイプV	AI	25	5400	7（2）	4	1700	12	—
量产型ガルスパーダ	AI	25	17000	10（5）	4	4000	1	大型ジェネレーター

攻略要点

・开始后我方只有战士罗亚一人，在第3回合增援的ラウル搭乘的也是没有装备任何装甲的アージェント・ファイター（本话中由于没有母舰クロガネ，所以换装不能……），只能靠フォルカ一人了。

・在第4回合时，我方ハガネ队增援。这次我方增援的登场位置与敌方本队非常近，而且在开始后马上就要面对装甲厚重的ヘビーバレリオン……

・在第5回合时，コンパチブルカイザー整备完了（再次看到了类似EVA的出击画面……），出现在地图的北侧。

・当地图上的杂鱼清理的差不多后，就可以集中攻击テュガテール了。注意テュガテール在HP不足20%时会撤退，将其打到半死后使用本话中登场的SRX与R－GUN的合体攻击"天上天下一击必杀炮"，可以直接秒掉テュガテール，熟练度入手。

第22话　『黑き雷翼』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破&コウタ被击破
熟练度获得条件	在击破Gサンダーゲート之前，击破ヒュポクリシス

我方初期配置： ハガネ（テツヤ）、クロガネ（レーツェル）、コンパチカイザー（コウタ）+任选14机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヒュポクリシス	ラリアー	29	150000	7（5）	18	13000	1	高性能レーダーGサンダーゲート
	???	29	95000	9（5）	15	5300	1	バイオセンサー
シーリオン	HAI	26	4600	7（—）	2	2000	14	ユーモジュール
バレリオン	HAI	26	8400	8（4）	2	2000	9	—
ガーリオン	HAI	26	6200	6（4）	4	2200	5	ロヘラントタンク
量产型ジガンスパーダ	HAI	26	17000	10（5）	4	4000	6	ハイブリッドアーマー

攻略要点

・游戏中难得一见的海（面）战……在进行出击选择时建议使用飞行系的机体，像R-GUN这样的，最好装上个特拉斯引擎……

・本话的熟练度取得条件略有难度，建议派コウタ去拖住Gサンダーゲート的攻击，其他人赶去拿熟练度……

・敌方机体中本来就皮实的量产型ジガンスパーダ在我方行动时不会反击，而是选择防御，需要注意。

第23话　『想い、拳に乘せて』

胜利条件	敌全灭。
败北条件	我方的任意一人被击破。
熟练度获得条件	击破ガーリオン?カスタム“无明”

战场资料

我方初期配置：R—1（リュウセイ）、ART—1（マイ）

我方增援机体：ビルトラプター（ラトゥーニ）

我方增援机体（第2次）：ヒリュウ改（レフィーナ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン?ヴァイスリッター（エクセレン）、ヴァルシオーネ（リューネ）、ジガンスクード・ドゥロ（タスク）、ズィーガーリオン（レオナ）、量产型ゲシュペンストMK—Ⅱ（カチーナ）、量产型ゲシュペンストMK—Ⅱ（ラッセル）

我方增援机体（第3次）：ハガネ（テツヤ）、任选出击8机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ガーリオン・カスタム“无明”	ムラタ	30	130000	6（4）	14	7000	1	アーマーブレイカー
リオン・タイプF	ノイエDC兵	27	5250	7（2）	3	1500	12	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	27	7700	8（4）	3	1500	20	气力↑弹数↓、アポジモーター

攻略要点

・本话中的剧情也比较有意思……隆盛突发奇想要与小舞来个“比翼双飞”，这也就不算什么了，但没想到他还跑去请拉托尼帮忙……

・开始后我方只有被リオン・タイプF团团围住的リュウセイ与マイ两人……建议此时只要打开突破口即可，没有必要将全部的リオン・タイプF击破……

・将ムラタ的HP降低到一定程度后，发生剧情事件，ラトゥーニ赶来支援（注意，本话中ラトゥーニ会强制搭乘ビルドラプター，在出击前最好强化一下，以免不幸挂掉……），リュウセイ与マイ成功的使出了合体技。（本作中唯一一个新合体技）。同时我方ヒリュウ改队与敌方增援登场。

・在下一回合时，我方ハガネ队在地图南侧登场。此时就可以上下协力夹击敌方的バルトール了。

・本话的熟练度要求击破无明大叔……别看10话以前他神气十足，凭借我方现在的战力，非常轻松就可以将其砍死……（注意，他在HP不足20%时会撤退……）

・任务完成后得到强化零件：ハイブリッドアーマー以及武器：エナジーテイカー+、マインドブラスト还有奖励资金：40000

第24话　『ドール・マスター』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破
熟练度获得条件	5回合以内将ヴァルシオン改・タイプCF以外的敌方机体全部击破

战场资料

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）+任选14机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヴァルシオン改・タイプCF	???	31	130000	10（—）	14	8000	1	—
量产型ジガンスパーダ	HAI	28	17000	10（5）	4	4000	4	A-アダプター
バルトール	HAI	28	7700	8（4）	3	1500	19	カートリッジ
ミロンガ	HAI	28	6700	8（3）	6	1800	8	命中↑

攻略要点

・本话中强大的怨念人物拉米亚出现了……这家伙果然没有这么轻易的挂掉……

・开始后敌方仍然是大量的バルトール，以及少量的ミロンガ……建议全员使用加速突击吧

・只要不是战斗的节奏过于缓慢，想在5回合内全灭敌方机体还是很轻松的。

第25话 『折れない心』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	击破铸人

战场资料

我方初期配置：虎龙王（ブリット）

我方增援机体：ゲシュペンスト・タイプRV（ギリアム）、グルンガスト零式（リシュウ）、アステリオンAX（アイビス）、フェアリオン・タイプG（シャイン）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选出击11机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
铸人	???	29	10000	8（8）	20	9000	1	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
铸人（强）	???	32	155000	10（5）	20	9000	1	スピリットドレイン
ハルパス	修罗兵	29	4700	5（5）	3	1600	8	—
ボフリィ	修罗兵	29	6500	4（4）	3	1700	18	リペアキット
フラウス	修罗兵	29	8800	4（4）	4	1800	8	クリティカル↑

攻略要点

·本话开始后便是漫画版龙虎王传奇中的一个片段：虎龙王单挑妖机人（铸人）。

·在非常轻松将其灭掉后，铸人变身成铸人（强）……我方的龙虎王也陷入气力低下的不利状况……此时最好利用特拉斯研究所的地形死守，等待我方援军。

·在第4回合时，敌我双方的援军登场。此时可以让龙虎王与我方合流……

·将铸人的HP降低到70%以下时，发生剧情事件。楠叶克服了心理障碍，龙虎王觉醒……同时我方ハガネ队登场。

·本话的熟练度其实是非常容易的，将战场上的杂鱼修罗都清理掉后，主力机体的气力也攒的差不多了……让零式再给铸人补上一颗破甲弹后，它的装甲只有可怜的150点……

·感觉机战OG系列中，每次回到特拉斯研究所都能得到一大堆的机体、道具……本次也是毫不例外。在任务完成后得到强化零件：テスラ・ドライブ、G・ウォール、スーパーリペアキット、SPドリンク以及武器：G・インパクトステーク、グラビトン・ランチャー、ウェポンブレイカー还有“库存清仓”机体：ヒュッケバイン、ヒュッケバインMK—III・タイプR、ビルトビルガー・タイプL、ゲシュペンストMK—Ⅱ・タイプS、グルンガスト2号机、フェアリオン・タイプS（在机战OGS中的隐藏机体红色百舌与亡灵MK—Ⅱ・S型、还有非常难获得的凶鸟MK—III・R型居然也都成为了白给的赠品……无语）

第26话 『机神乱舞』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	在击破アンドラス前击破ビレフォール

我方初期配置：ダイゼンガー（ゼンガー）、サイバスター（マサキ）、ヤルダバオト（フォルカ）

我方增援机体：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）+任选14机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ボフリィ	修罗兵	30	6500	4（4）	3	1700	8	—
フラウス	修罗兵	30	8800	4（4）	4	1800	4	プロペラントタンク

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アンドラス	マグナス	33	180000	8（5）	—	12000	1	一击必杀の心得
ハルパス	修罗兵	30	4700	5（5）	3	1600	4	—
ボフリィ	修罗兵	30	6500	4（4）	3	1700	8	—
グリモア	修罗兵	30	7700	6（3）	3	1600	12	气力↑攻击力↓
フラウス	修罗兵	30	8800	4（4）	4	1800	20	—
ビレフォール	フェルナンド	33	140000	6（4）	22	10000	1	一击必杀の心得

攻略要点

·开始后我方出击的3人实力都不弱，轻易就可以将敌方杂鱼全灭。之后发生剧情事件，叁式斩舰刀被破坏，传说中的大曾伽内藏装备终于登场了！（不过全部的装备加在一起都不如一把斩舰刀好用……完成该话后再次手动封印，换回斩舰刀……）

·在本话中敌方位于地图四周，比较分散。建议将部队分流，在清理完杂鱼机体后再合流去拿熟练度。

·ビレフォール各方面能力都不高，集结我方主力在一回合内可以轻易将其击破，熟练度入手

第27话　『还るべき处へ（前篇）』

胜利条件	将Gサンダーゲート的HP降低到30%以下。
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	Gサンダーゲート登场后的5回合以内将其HP降低到30%以下。

战场资料

我方初期配置：コンパチブルカイザー（コウタ）、エクサランス（ラウル）、ヴァルシオーネ（リューネ）

敌方增援机体：テュガテール（ティス）、エレオス（デスピニス）、Gサンダーゲート（???）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
バルトール	HAI	31	7700	8（4）	3	1800	8	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	ティス	34	130000	7（4）	—	12000	1	—
エレオス	デスピニス	34	140000	10（3）	—	11000	1	—
Gサンダーゲート	???（エミィ）	34	95000	9（5）	—	5300	1	—

攻略要点

・本话是游戏中我方出战机体最少的一话，从开始到结束只有3人……（其中还有一只废柴ヴァルシオーネ……）

・想要获得熟练度的话，开始后就要让コウタ与ラウル挂上精神力向バルトール发动突击。

・当全灭敌方バルトール后，发生剧情事件。之后使用コウタ与ラウル联协攻击Gサンダーゲート（为了安全起见，ヴァルシオーネ还是躲到一边去吧……）。

・在Gサンダーゲート的HP下降的过程中还会不断的出现剧情对话，在发生完最后一次剧情对话后，Gサンダーゲート会强制撤退，同时本话结束。

第28话　『还るべき处へ（后篇）』

胜利条件	ヴァルシオン改・タイプCFのHPを10%以下にする
败北条件	我方的任意一人被击破
熟练度获得条件	7回合以内达成胜利条件

我方初期配置：エクサランス（ラウル）、ヴァルシオーネ（リューネ）、コンパチブルカイザー（コウタ）、ソウルゲイン（アクセル）、ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）

我方增援机体：ヒリュウ改（レフィーナ）、ハガネ（テツヤ）、アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）、ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）+任选出击11机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	ティス	35	130000	7（4）	—	12000	1	—
エレオス	デスピニス	35	140000	10（3）	—	11000	1	—
量产型ウェンディゴ	自动回路	32	17000	7（7）	10	5000	4	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ヴァルシオン改・タイプCF	ラミア	35	130000	10（0）	1	—		
ミロンガ	HAI	32	7735	8（3）	3	1800	4	—
バルトール	HAI	32	8855	8（4）	3	1500	29	攻击力↑射程↓命中

攻略要点

・在经过了10话的漫长等待后，アクセル与アルフィミィ再次做为我方援军登场。

・开始后，我方コウタ的气力全满（150），其他人也都提到了120。

・将ティス或デスピニス的HP降低到70%以下后，发生剧情事件，此二人撤退，敌方双方的援军登场。

・本话中的量产型ウェンディゴ每只击破后可得5000资金，在将全部的4只击破时都挂上精神指令“幸运”的话就有40000的收入，不要错过……

・当我方援军登场后，就要火速行军了，不然有可能拿不到熟练度……（关于命中率这次完全不用担心，アルフィミィ那只消费5点SP的感应实在是太邪恶……）

・ヴァルシオン改・タイプCF的能力真的不算强，一回合内就能解决掉……但注意本话的胜利条件是将其HP降低到10%以下，不要得意忘形，真的把她给解决了……

・任务完成后得到了OGS中最强的隐藏机体（各人认为……）：ヴァイサーガ。

第29话　『闪く光、燃ゆる炎』

胜利条件	3回合以内将ソーディアンズ?ダガー的HP降低
	到20%以下、将Gサンダーゲート HP降低到50%
	以下并且全灭其他的敌机。
败北条件	在规定回合内未满足上述胜利条件或我方母舰被击破。
熟练度获得条件	击破アガレス。

我方初期配置：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、ヤルダバオト（フォルカ）エクサランス・ライトニング（ラウル）、エクサランス・エターナル（フィオナ）、コンパチブルカイザー（コウタ）+任选12机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
マルディクト	アルティス	36	240000	13（7）	28	20000	1	メガブースター
アガレス	アリオン	36	130000	5（5）	16	9000	1	メガブースター
ソーディアンズ・ダガー	自动回路	33	5500	8（3）	—	—	4	—
グリモア	修罗兵	33	9625	6（3）	3	1600	8	—
ボフリィ	修罗兵	33	8125	4（4）	3	1700	16	—
フラウス	修罗兵	33	10000	4（4）	4	1800	1	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	ティス	36	131000	7（4）	16	12000	1	オリハルコニウム
エレオス	デスピニス	36	141000	3（10）	16	11000	1	オリハルコニウム
Gサンダーゲート	エミィ	36	95000	9（5）	—	5300	1	—

攻略要点

・本话中R系的フィオナ与ラウル都换上了各自专用的最终装甲“永恒”与“闪光”……ラミア也可以搭乘上ヴァイサーガ出击了……

・敌方的ソーディアンズ・ダガー非常烦人，由于其能力非常弱，我方要是使用强力武器，一定会秒掉它；要是使用弱一点的武器它又会选择防御……想要一击将它回收就只有使用“手加减”了……

・当达成初期胜利条件后，敌方增援在我方部队后方登场。此时注意不要过于拖延时间，否则会被两面夹击……

・本话中的熟练度对象是アリオン。当他的HP不足25%时会撤退，注意不要放跑了……

・拿完熟练度后，可以先去对付Gサンダーゲート。将她的HP降低到50%以下后发生剧情事件，笑子回归，Gサンダーゲート与コンパチブルカイザー合体成功。

第30话　『狼の终焉』

胜利条件	敌全灭。
败北条件	我方母舰被击破或アクセル、アルフィミィ被击破。
熟练度获得条件:	让アルベロ在3回合以内到达指定地点。

我方初期配置：量产型ゲシュペンストMK—II改（アルベロ）、量产型ゲシュペンストMK—II改（ヒューゴ）、量产型ゲシュペンストMK—II（フォリア）

我方增援机体：ソウルゲイン（アクセル）、ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）

我方增援机体（第2次）：ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）+任选15机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
イェッツトレジセイア	???	37	200000	10（10）	40	18000	1	攻击力↑クリティカル↑
イェッツトクノッヘン	???	34	6900	6（4）	3	2300	10	—
イェッツトグリート	???	34	8970	8（4）	3	2400	9	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程(P)	获得PP	获得资金	数量	强化零件
铸人	???	37	155500	10（5）	20	9000	1	スピリットテイカー

攻略要点

・本话中MX的野狼小队终于迎来了他们的末日……开始后让アルベロ向上方移动去拿熟练度，ヒューゴ与フォリア两人对付イェッツトクノッヘン与イェッツトグリート……

・说起本话的熟练度，还是有一些难度的。以アルベロ专用的量产型ゲシュペンストMK—II改的移动力是绝对不可能在规定回合内拿到熟练度的。这里就需要在第1回合我方行动时选择好战位，要能够保证在第2回合我方行动时让アルベロ与ヒューゴ合流。之后使用ヒューゴ的精神指令“加速”即可……

・当拿到熟练度后，发生剧情事件。野狼小队被イェッツトレジセイア秒杀……同时我方援军アクセル与アルフィミィ再次登场。

・在アクセル与アルフィミィ登场后的第2回合，我方大部队在地图的南侧登场。

・将イェッツトレジセイア的HP降低到一定程度后，发生剧情事件，铸人做为敌方援军登场。

・提示一点，如果先将イェッツトレジセイア击破，则铸人会撤退。想要追求完美的人还是先将铸人灭掉吧。

・任务完成后得到强化零件：高性能照准器、テスラ・ドライブS、G・テリトリー、スーパーリペアキット、SSPドリンク、SPドリンク以及武器：ネオ・チャクラムシューター还有子弹素材：地形适应↑、射程↑命中↑和奖金40000。

第31话　『轰き、霸坏せし者』

胜利条件	敌全灭。
败北条件	我方母舰被击破&フォルカ被击破
熟练度获得条件	3回合内达成胜利条件。

我方初期配置： ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、ヤルダバオト（フォルカ）+任选15机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ボフリィ	修罗兵	35	7800	4（4）	3	1700	7	—
グリモア	修罗兵	35	9240	6（3）	3	1600	14	—
フラウス	修罗兵	35	10560	4（4）	4	1800	10	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
アンドラス	マグナス	35	216000	8（5）	26	12000	1	ギガジェネレーター
ビレフォール	フェルナンド	35	168000	6（4）	22	10000	1	ねじりハチマキ
グリモア	修罗兵	35	9240	6（3）	3	1600	23	—
フラウス	修罗兵	35	1056	4（4）	4	1800	23	—

攻略要点

・开始后的敌方机体虽然是量产型的修罗，但都经过了强化改造，能力得到了大幅提升……

・想要获得熟练度的话，就决不能轻敌了……尤其是离我方部队最远的フラウス，不但HP与装甲很高，而且它在第4回合之前是不会主动攻击的……所以，一定要赶在第2回合时将前面的机体清理掉，最后一回合在集中力量将N只フラウス击破。

・当拿到熟练度后，发生剧情事件，敌方援军登场。

・将ビレフォール的HP降低到30以下后，会发生剧情事件，我方ヤルダバオト神化成功。

・当清理完杂鱼后，再集中力量攻击マグナス，在最后一击时，使用曾伽的云耀太刀切死他，就算是完美了～

第32话　『阿修罗の顶点（前篇）』

胜利条件	敌全灭。
败北条件	我方母舰被击破或フォルカ被击破。
熟练度获得条件	2回合以内击破敌方机体12架以上。

我方初期配置： ヤルダバオト（フォルカ）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选出击15机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ボフリィ	修罗兵	36	8450	4（4）	3	1600	8	—
グリモア	修罗兵	36	10000	6（3）	3	1600	8	气力↑
フラウス	修罗兵	36	11400	4（4）	4	1800	8	—

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
マルディクト	アルティス	39	240000	13（7）	28	20000	1	移动后攻击可能

攻略要点

・本话中的杂鱼修罗兵比起前话来又强了不少（机体变为6段改造……）。开始后兵分两路加速突击，最好能带上赛巴斯塔，这样获取熟练度会变得更加简单一些。

・在第3回合时，发生剧情事件，マルディクト登场。

・マルディクト属于高机动、高攻击的类型，相对的装甲值就显得较低了。让零式挂上“直击”后给他一颗破甲弹，之后就可以群殴了……

第33话　『阿修罗の顶点（后篇）』

胜利条件	敌全灭。
败北条件	我方母舰被击破或フォルカ被击破。
熟练度获得条件	6回合以内，将ペイリネス以外全部敌方机体击破。

我方初期配置： ヤルダバオト（フォルカ）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选14机

我方增援机体： アガレス（アリオン）、ビレフォール（フェルナンド）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ペイリネス	メイシス	40	170000	11（6）	26	13000	1	高性能スラスター
シトリー	修罗兵	37	7000	7（3）	3	1400	32	プロペラントタンク、SPドリンク

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
エクスティム	アルカイド	43	360000	12（5）	40	30000	1	—
ハルパス	修罗兵	37	6110	5（5）	3	1600	8	—
ボフリィ	修罗兵	37	8450	4（4）	3	1700	8	—
グリモア	修罗兵	37	10010	6（3）	3	1600	8	—
フラウス	修罗兵	37	11440	4（4）	4	1800	8	—
ラ・エクスティム	アルカイド	43	450000	10（10）	50	48000	1	—

攻略要点

・本话中敌方的量产机体シトリー的运动性十分高，如果不使用精神指令“必中”，绝大多数的机体就需要赌人品了……

・要想轻松获得熟练度还是要用必中＋热血＋MAP兵器的组合……

・本话初期的BOSSメイシス并不会因为自军机体被击破而增加气力，而且ペイリネス的装甲也不高，在对付她时，还是非常简单的……

・将メイシス击破后，修罗军的老大修罗王アルカイド出现，同时敌方杂鱼增援部队登场。

・此时如果强行突破，多少有一些危险……建议我方大部队在エクスティム的射程外结集，等待敌方杂鱼自投罗网（顺便回复SP……）。

・将全部的杂鱼修罗兵全灭后，就可以向アルカイド发动攻击了。轻松击破他后，发生剧情事件，エクスティム发生神化，变成了ラハ・エクスティム（其实也没强到哪去……）。在发生事件后，我方全员也下定了与之决战的决心，出场机师的SP全回复！之后，用不了几分钟的时间，就能将其虐死……

・任务完成后得到强化零件：Sアダプター、SSPドリンク。

第34话　『生れ落ちた过ち』

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方母舰被击破或ラウル、フィオナ被击破
熟练度获得条件	3回合以内击破アルコ驾驶的ミロンガ

我方初期配置：ハガネ、ヒリュウ改、エクサランス（ラウル机）、エクサランス（フィオナ机）、任选13机

我方增援机体：グランゾン（シュウ）、ソウルゲイン（アクセル）、ペルゼイン・リヒカイト（アルフィミィ）

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
グラシャラボラス	ザル	38	161500	9（5）	26	12000	1	Z·O·アーマー
ミロンガ	アルコ	38	40000	8（5）	16	6600	1	ハイパージャマー
バルトール	自动回路	38	7700	4（8）	3	1500	23	射程↑

敌方增援机体

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
テュガテール	ティス	38	130000	7（4）	16	12000	1	T—LINKセンサー
ヒュポクリシス	ラリアー	38	150000	6（4）	18	1300	1	T—LINKセンサー
フラットフィッシュ	???	38	29000	8（4）	4	4100	3	—
ダットボール	???	38	5100	5（4）	1	1000	12	—
量产型ウェンディゴ	自动回路	38	17000	7（7）	10	5000	5	—
デュミナス・トリトン	デュミナス	38	370000	12（12）	50	5000	1	—

攻略要点

·了结了修罗王，就只剩下デュミナス了……感觉本作的剧情中，这家伙是最白痴的一个，最初玩OGS版的2.5时还以为她能有什么大的做为，没想到一直以来都充满了神秘感的デュミナス就是一个极度的残缺品……

·开始游戏后的目标就是以军师ミザル为首的修罗军残党。（此时的剧情也是非常搞笑，推荐会日文的玩家在这里好好欣赏一下……）由于地形的关系，最好在出击时就设计好分流行动时的机体。中间由主力部队构成，两侧各派上1个主力级机体即可。

·本话的熟练度要求是在3回合内击破アルコ，这家伙所搭乘的ミロンガHP也就不过只有40000而已，不出问题，在我方行动的第2回合就能将其击破……

·将ミザル击破后敌方增援部队登场。同时アクセル与アルフィミィ两人再次赶来支援我方，还有，シュウ也前来凑热闹……

·地图两侧可以分别交给アクセル、アルフィミィ与シュウ。我方大部队集中对付中间部分的敌机。

·将ティス或是ラリアー的HP降低到40%以下后，发生剧情事件，デュミナス将ティス与ラリアー吸收……（可怜的ティス……）看完剧情，轻松灭掉了デュミナス后，再次发生剧情事件，半死的デュミナス终于召唤出了自己的主人ダークブレイン，但ダークブレイン出现后一击就将其彻底秒掉了……（デュミナス到死都不知道自己是为什么被ダークブレイン制造出来的……）在デュミナス变成了空气后，ダークブレイン才向讲出了真相……

第35话　『ザ・グレイトバトル』

胜利条件	击破ダークブレイン
败北条件	我方母舰被击破
熟练度获得条件	全灭ダークブレイン以外的敌方机体

我方初期配置：エクサランス・ライトニング（ラウル）、Gコンパチカイザー（コウタ）、エレオス（デスピニス）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、任选18机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ダークブレイン	ダークブレイン	42	380000	12（—）	55	40000	1	—
ソーディアンズ·ガード	自动回路	39	220000	11（5）	45	19000	6	—
ダークブレイン（最终形态）	ダークブレイン	45	580000	14（—）	65	60000	1	—

攻略要点

·从本话开始，アクセル、アルフィミィ（シュウ实在是不能算加入……）终于正式加入我方了（虽然只能再用2话……）。还有，剩下的一个小罗丽デスピニス也在开始的剧情后加入。另外，从本话开始R系的ラージ、ミズホ也会搭乘到ラウル的专用机中。（3人份的精神力～）

·本话中的熟练度取得条件可以说是游戏中最难的了。6只ソーディアンズ・ガード的HP累计起来超过了100万……在此时需要使用与以往完全不同的战斗方法……注意不要让ソーディアンズ・ガード并排在一起，否则会加大战斗时的难度。在经过10个回合左右的持久战后，基本就可以将熟练度入手了……不过此时我方也已经是元气大伤了……由于ダークブレイン不会主动移动，所以建议在此时利用5个回合左右的时间来修整一下，等到我方机体的HP、EN以及机师的SP都恢复的差不多了，再向ダークブレイン发起集中攻击……

·将ダークブレイン击破后，发生剧情事件，ダークブレイン变为最终形态。需要注意的是，这次不会再像对付修罗王时一样，全员回复SP了……咬紧牙关挺过去吧（各人认为也不是很有难度，只要别急于求成即可……）

最終話

SUPER ROBOT WARS OG GAIDEN

ラグナロク

最终话	『ラグナロク』
胜利条件	击破ネオ・グランゾン
败北条件	我方母舰被击破
熟练度获得条件	无

我方初期配置：サイバスター（マサキ）、ハガネ（テツヤ）、ヒリュウ改（レフィーナ）、选击19机

敌方初期配置

机体名	机师	Lv	HP	最大射程（P）	获得PP	获得资金	数量	强化零件
ネオ・グランゾン	シュウ	48	390000	10（5）	70	65535	1	—
ヴァルシオン改	自动回路	40	136000	8（1）	12	8000	7	—

攻略要点

·终于到了最期待的最终话，白河愁这家伙终于与我方翻脸了……本话中虽然没有熟练度，但是要想直接攻击真·古兰森是不现实的……（不相信的，试试变知……）ヴァルシオン改的能力比起前话的ソーディアンズ·ガード还是要弱一些的，打法方面完全一样，可以参考前文。

·有情提示，在本话出击前不要忘了将资金全部使完，还有不用的强化零件也卖掉换钱吧……另外，想要完美的结束最终话的人，一定不要忘记强化一下赛巴斯塔……

·当7只ヴァルシオン改全部被清除掉以后，发生剧情事件，新·古兰森的最终兵器“缩退炮”封印解除。并且白河愁还会挂上必中、闪めき、铁壁等精神指令。此时建议全员不要进入真·古兰森地图兵器的射程范围之内（1～5格），只派一人挂上精神指令不屈后在其射程内待机即可，在下一个回合再集中发动攻击……普通难度下的真·古兰森整体实力不算高，一回合以内将其灭掉也是很正常的。最后提示一点，善用ラウル、アクセル这两人的支援攻击会使战斗变得轻松不少……

卡片战斗模式解析

卡牌战斗模式也可以算是《机战OG外传》继本篇剧情模式之外的另一大亮点。此模式的游戏方式为：以掷骰子的形式使用原作中机体的卡牌进行对战，并且可以使用援助攻击、合体技攻击、精神力与强化零件等手段来辅助战斗。在一次性掷出规定的相同数字的点数后还可以使用必杀攻击。当对战胜利后根据战斗的评价会奖励玩家相应的点数，之后使用得到的奖励点数来购买新的卡牌。

卡牌战斗模式中有普通对战（VS BATTLE）、地图对战（VS MAP）、冠军争夺战（TOURNAMENT）3个小模式。其中VSBATTLE与VSMAP都可以选择是与系统AI进行对战还是玩家之间进行对战，并且还可以选择对战卡牌的数量（3VS3、5VS5、10VS10）。另外，在VS MAP模式中还可以选择各大经典战场的地图。冠军争夺战模式比较特殊，要想叁加此模式，要求玩家的机体卡牌与指令卡牌各有10张以上（当然了，还必须都是强力的卡牌，否则即使叁加了也拿不到好成绩的……）。之后就可以进人循环淘汰赛，连胜5局后就可以得到冠军。得到冠军后不仅有额外的点数奖励，还会随机抽取高级指令卡牌（本人到目前为止还没有抽到过垃圾类的……）

由于本模式中卡牌数量十分庞大（机体卡牌共计280张、指令卡牌共计144张），想要将全部的卡牌收集齐全，不仅需要熟练掌握各种卡牌特性，更需要极大的人品补正……还有，在购买卡牌时，系统会同时进行保存，企图使用S/L进行“作弊”的人可以彻底放弃了……

注：机体附属能力表

编号	名称	能力
1	援护防御	2回合以内，代替主战机体承受对手的攻击。
2	援护攻击	继主战卡牌使用普通攻击后，发动援护攻击的卡牌也进行普通攻击。
3	应急修理	回复主战卡牌50%的HP。
4	コンボアタック	在伤害值降低到0之前，对未出战的对手卡牌进行连续攻击
5	ダイレクトアタック	随机对2架对手未出战的卡牌进行普通攻击。
6	ピンポイント射击	对对手卡牌中HP最少的一张卡牌进行普通攻击。
7	MAPW	向对手全部卡牌实行攻击。
8	援护クリティカル	继主战机体使用普通攻击后，发动援护攻击的卡牌使用会心一击攻击
		（伤害值为1.5倍）。
9	スタンショック	主战机体使用普通攻击后，如果成功命中对手的卡牌，则对手的主战卡牌在1下
		一回合内贯法使用指令卡牌。
10	囮 攻击	在下次受到对手卡牌的攻击时，由发动囮攻击的卡牌来承受攻击。
		并且，在之后的下一回时，我方主战卡牌在发动普通
		攻击时的命中率增加50%

机体特殊能力表

编号	名称	能力
1	エネルギーフィールド	当对手掷出的骰子点数中带有“1”时，对我方卡牌造成的最终伤害值降低20%。
2	弹幕展开	当对手主战卡牌为格斗、命中特性的机体时，我方主战卡牌命中率＋10%、回避率＋10%、攻击力＋2点。
3	小破贯效	当对手主战卡牌发动的通常攻击时，最终伤害值如若在2点以下，则判定攻击贯效。
4	补给物资	按照比例回复我方机体的HP。
5	念动フィールド	当对手掷出的骰子点数中带有“4”时，对我方卡牌造成的最终伤害值降低20%。
6	奥の手封じ	当我方主战卡牌发出会心一击后，强制破坏对手一张指令卡牌。
7	アーマーブレイク	当我方主战卡牌发出会心一击后，对手机体的DEF（防御力）降为0点。
8	紧急脱离	逃跑的成功率变为1.5倍。
9	オーバーブースト	当对手主战卡牌为回避、防御特性的机体时，我方主战卡牌命中率＋10%、回避率＋10%、攻击力＋2点。并且在最初决定“先/后攻击”时，我方主战卡牌的SPD（速度）＋6点。
10	通常转移能力	当对手成功逃跑后，我方也可以进行卡牌的替换。
11	回避マニューバー	当我方主战卡牌成功回避对手的攻击后，机体的SPD+5点。
12	リサイクル	当主战卡牌被对手击破后，随机回复其它一张卡牌的HP10点。
13	援护	可以在同时使用2次机体附属能力。
14	分身	按照回合数的2倍的比例，增加主战卡牌的SPD点数。（最大上限为＋20点）
15	支援炮击	队伍中有此特性的机体时，主战机体的攻击＋1。当此机体为主战机体时，没有任何效果……
16	制空权	当对手的主战卡牌是“泛用”特性的机体时，我方主战机体的DEF＋2点。
17	学习型AI	每当受到对手的通常攻击后，我方主战机体的SPD＋1点。
18	精神防壁	另对手使用的指令卡牌贯效。（一回限定）
19	マシンセル	在每回合的我方行动时，主战机体的HP回复2点。
20	时流エンジン	B.M值降到0后，仍然可以进行行动（即，不会陷入行动不能的状态）。
21	歪曲フィールド	当对手掷出的骰子点数中带有“4”或“6”时，对我方造成的伤害值降低50%。
22	ティータイム	在限定回合内，主战机体的攻击力＋4点、SPD＋4点
23	フルカネルリ式永久机关	B.M值降到0后，仍然可以进行行动（即，不会陷入行动不能的状态）。
24	念动フィールドS	当对手掷出的骰子点数中带有“4”时，对我方卡牌造成的最终伤害值降低30%。

在进行对战中，当小队中拥有符合发动合体技条件的机体，并且其中的一架机体为主战机体时，就可以选择发动合体攻击了。合体攻击对于绝大多数的卡牌都有着一击必杀的效果，当面对对手的S级卡牌时，可不要忘记使用哦。

合体攻击的效果表(1)

主战机体	附属机体	合体技名称	产生效果
アルトアイゼン	ヴァイスリッター	ランページ・ゴースト	攻击×2.5（防御贯视）
ヴァイスリッター	アルトアイゼン	ランページ・ゴースト	攻击×2.3（防御贯视）
ビルトビルガー	ビルトファルケン	ツインバードストライク	攻击×2.1（防御贯视）
ビルトファルケン	ビルトビルガー	ツインバードストライク	攻击×2.3（防御贯视）
フエアリオン・タイプG	フエアリオン・タイプS	ロイヤルハートブレイカー	最大×2.2
フエアリオン・タイプS	フエアリオン・タイプG	ロイヤルハートブレイカー	最大×2.0
ラーズアングリフ・レイヴン	ランドグリーズ・レイヴン	援护防御＋	3回合内，代替主战机体承受打击。
ランドグリーズ・レイヴン	ラーズアングリフ・レイヴン	MAPW＋	使用地图兵器对对手全部机体进行攻击。
スレードゲルミル	ダイゼンガー	斩舰刀・逸刀入魂	攻击×2.0（防御贯视）
ヒュッケバインボクサー	ヒュッケバインガンナー	MAPW＋	使用地图兵器对对手全部机体进行攻击。
サイバスター	グランゾン	スタンショック＋	另对手的主战机体在2回合内行动不能，并降低其B.M值。
サイバスター	アステリオン	援护クリティカル＋	继主战卡牌使用普通攻击后，发动援护攻击的卡牌进行附带热血效果的攻击。

合体攻击的效果表(2)

主战机体	附属机体	合体技名称	产生效果
サイバスター	ヴァルシオーネ	MAPW+	使用地图兵器对对手全部机体进行攻击。
量产型ゲシュペンストMk-I（カチーナ机）	量产型ゲシュペンストMk-II（ラッセル机）	ビート・オクトパス	攻击×2.5
量产型ヒュッケバインMk-I（アラド机）	量产型ヒュッケバインMk-II（ゼオラ机）	ツインバードストライク	攻击×1.7
量产型ヒュッケバインMk-I（ゼオラ机）	量产型ヒュッケバインMk-II（アラド机）	ツインバードストライク	攻击×2.1
ヒュッケバイン	グルンガスト	壹式计都暗黑剑	攻击×2.2（防御贯视）
グルンガスト	ヒュッケバイン	壹式计都暗黑剑	攻击×2.3（防御贯视）
ヒュッケバインMk-II	グルンガスト贰式	贰式计都冲击剑	攻击×2.5（防御贯视）
グルンガスト贰式	ヒュッケバインMk-II	贰式计都冲击剑	攻击×2.0（防御贯视）

除了上述的合体攻击之外，原作中的部分有合体机能的机体在卡牌战斗模式中也同样可以进行合体。在成功合体后不但能力会大幅提升，B.M值也会完全回复。（注意：在结束之后，会自动解除合体……）

合体可能机体表

机体1	机体2	合成机体
Gラプター	Gバイソン	グルンガスト参式
ヒュッケバインMk-I・タイプL	AMガンナー	ヒュッケバインガンナー・タイプL
コンパチブルカイザー	Gサンダーゲート（ショウコ）	Gコンパチブルカイザー

在卡牌战斗模式中的地图对战模式里，有着各种特殊效果的事件卡（イベントカード），在每回合自军行动时，队长机都可以使用一次事件卡来强化自军实力。由于事件卡完全随机抽取的，所以还需要玩家能灵活运用事件卡的效果，以达到快速胜利的目的。

事件卡一览表（1）

卡牌名称	产生效果
カイザースキャナー	自军的全部机体CRT+10。
サイフィスの加护	自军的全部机体SPD+10。
ブースト・ドライブ	自军的全部机体MOV+5。
防御阵形	自军的全部机体DEF+2。
最终决战	自军的全部机体攻击力+4。
補助动力	自军的全部机体的B.M消费降低20%。
ワイウキバケーション	S级以外的自军的全部机体在1回合以内全能力上升。
ドキドキバケーション	自军的全部机体全能力上升。
A级の才能	1回合以内、自军A级的全部机体SPD+3、MOV+3、CRT+3、B.M-2。
B级の技术	1回合以内、自军B级的全部机体攻击力+3、DEF+1、SPD+5、B.M-1。
C级の根性	1回合以内、自军C级的全部机体攻击力+7、DEF+3、SPD+8。
D级の意地	1回合以内、自军D级的全部机体攻击力+9、DEF+4、SPD+10。
元气の印	每回合开始时，自军的全部机体随机增加攻击力（最大加4）。
勇者の印	每回合开始时，自军的全部机体随机回复HP（最大加6）。
バンプレストロゴ	自军所使用过的指令卡与事件卡全部回复，并且自军全部机体的HP也全部回复。
回复エリア	自军全部机体回复50%的HP
切り札	事件卡回复到最大使用次数。
コマンドカード复活	已经使用过的指令卡全部复活。
ヒューイのおともだち	使自军以外的HP最少的机体，HP降低到1。

事件卡一览表（2）

卡牌名称	产生效果
エタ一ナルバンチョ一推拳	使自军以外的HP最多的机体，HP降低到25%。
必杀シュート	使自军以外的HP最多的机体，HP降低到50%。
幸せうさぎ	在使用后的该回合中，自军机体2回行动。
ソーディアン来袭	1回合以内、自军以外的全部机体的B.M值降低50%。
破坏工作指令	随意指定一对手，随机破坏其指令卡3张。
难易度	自军以外的全部机体DEF-1、SPD-5。
MAPW-1	以自军的队长机为中心，对5格以内的敌军机体进行攻击。
MAPW-2	以自军的队长机为中心，对7格以内指定地点的3格位置中的敌军机体进行攻击。
ダンディライオン2号	自军机体在进行攻击时附带“魂”的效果（一次），并且回复HP50%。
エネルギーチャージ	自军机体在进行攻击时附带“必杀攻击”的效果（一次）。
突贯修理	随机回复我方被击破的一架机体，并回复HP50%。
神速の奇袭	1回合以内、在自军发生的全部战斗中，无视SPD大小，自军必定为先攻。
意外とセコい手を使う奴だ	在使用后的该回合中，自军发生的全部战斗都无视SPD大小，自军必定为先攻。还有，当攻击完成后会强制终了战斗。
踏み入みが足りん！	1回合以内、格斗特性的敌方机体的各种特殊效果、会心一击等全部无效。
うわさほどではないな！	自军以外的S级与A级的对手机体的攻击力-2、DEF-4。

在事件卡中还存在另外一种意外事件卡。此二者的最大区别就是事件卡是由自军的队长机使用，而意外事件卡是战场中的机体 在进行移动、攻击之后随机发生的。其效果也是或利或弊……（通常来讲还是弊大于利……）

意外事件卡一览表

卡牌名称	产生效果
自爆装置	随机破坏掉战场中除队长机之外的3架机体。
タイマン胜负	强制破坏掉战场中除队长机之外的全部机体。
エンジン暴走	战场中的各军中、随机破坏掉一架机体（队长机除外……）。
指向性重力フィールド	战场中的各军中。全队长机3回合以内移动不能。
策士策に溺れる	战场中的各军中，全部机体受到自军剩余指令卡数量×6的伤害。
里切りの枪口	战场中的各军中，队长机受到自军残留机体数量×6的伤害。
一刀两断	战场中的各军全部机体的HP，降低50%。
サンダークラッシュ	战场中的各军全部机体，受到随机伤害。（最大伤害值27点）
フラッシュグレネード	战场中的各军全部机体中，命中特性的机体受到随机伤害。（最大伤害值40点）
磁气岚	随机降低战场中一方全部机体SPD6点。
强制パージ	随机降低战场中一方全部机体DEF4点。
整备不良	随机降低战场中一方全部机体CRT6点。
两刃の剑	战场中的各军全部机体攻击力+10。
教导队のレクチャー	战场中的各军中，全男性机师在1回合内B.M值降低50%。
影のリーダー	战场中的各军的队长机，变更为自军机体中MOV值最低的一机。
トラウマシャドー	战场中的各军机体，随机选择一架在3回合内行动不能。
レオナの手料理	战场中的各军机体，随机选择一架在1回合内行动不能。

YTA-06BW CERBERS

YTA-06BW 监视者

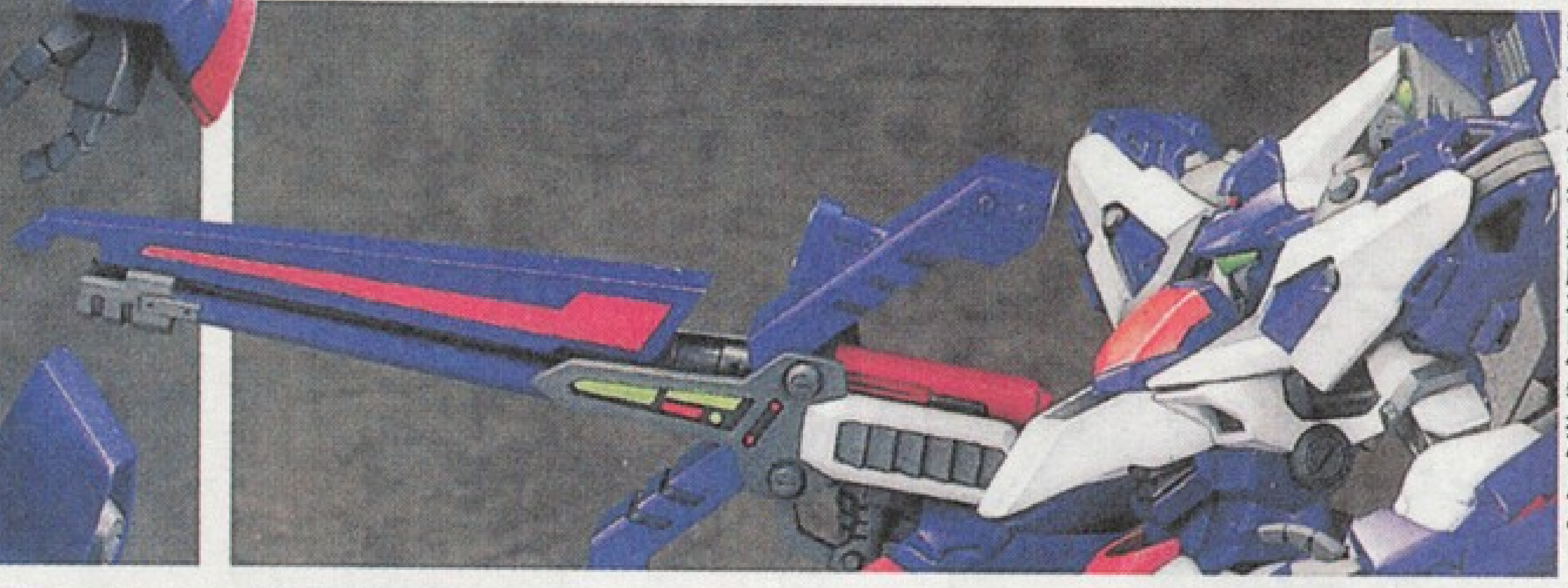
non scale Full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

本机体是在PS2版游戏《超级机器人大战MX》以及PSP版游戏《超级机器人大战MX PORTABLE》中登场的真实系主人公专用机，正式编号与名称为YTA-06BW、监视者。机体设计师是丹羽幸贵。本款模型最大的特点就是忠实再现出了原作中监视者通过上半身的变形来使用的大型"超动力加农炮"设定！

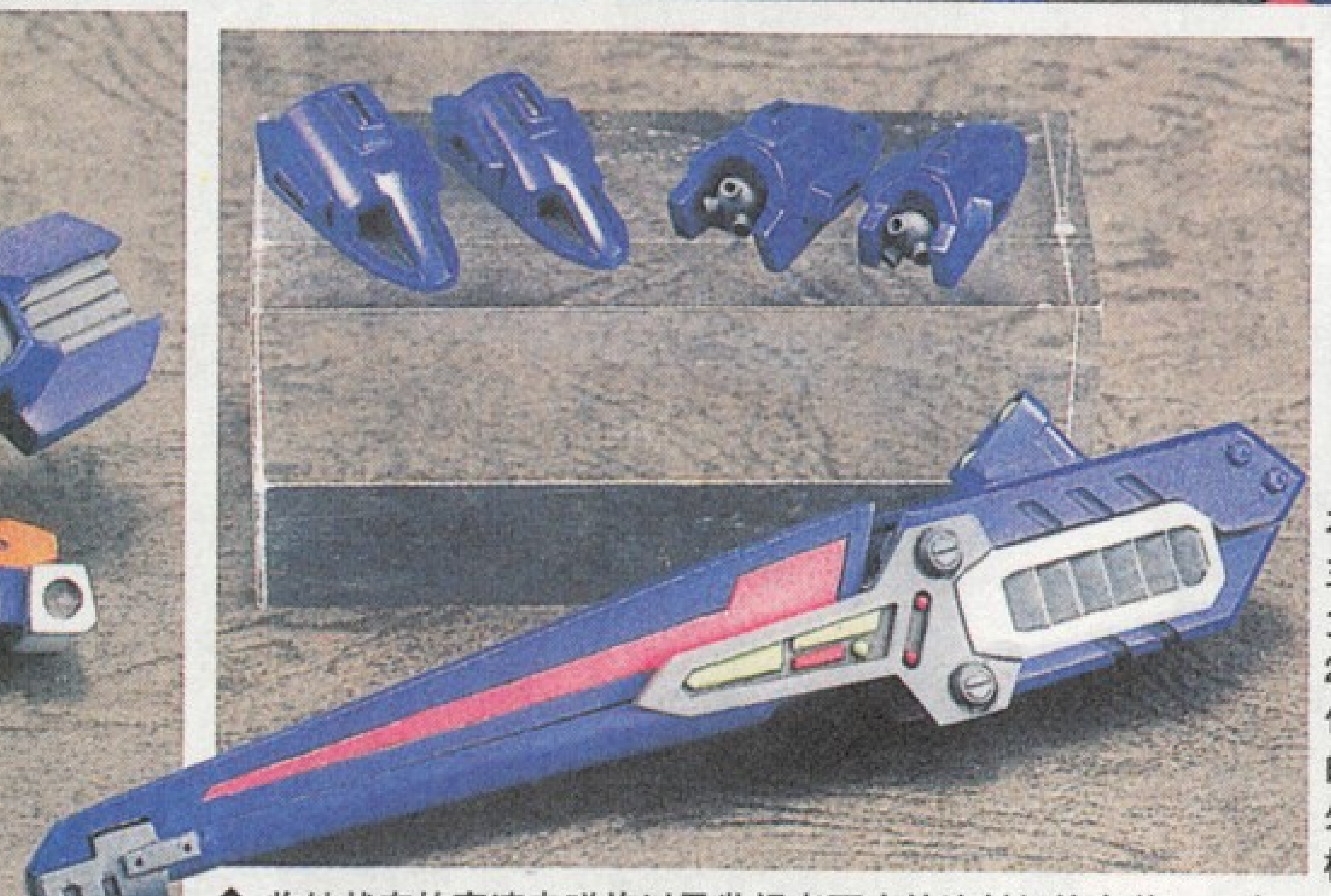
⚠ 请大家注意，本页中的图片为特殊制作，目的是为了展现出监视者在使用超动力加农炮时的3个分解动作！而在实际的游戏中是不可能同时出现3架监视者的！

⬆监视者两肩上装备的能量吸收装置也得到了忠实再现。并且还配置了打开与闭合两种样式的零件，以供更换。

➡⬇本款模型实现了手持"合成剑"战斗的造型以及发射"超动力加农炮"的造型等等经典动作。



⬅"高速电磁炮"也是按照原作设定，在本款模型中得到了再现。并且也是提供了收纳后与展开后两种版本以供替换使用。



⬆收纳状态的高速电磁炮以及监视者两肩的连射机枪套装……本款作品在武器方面可是下足了功夫。

YTA-06BW CERBERS

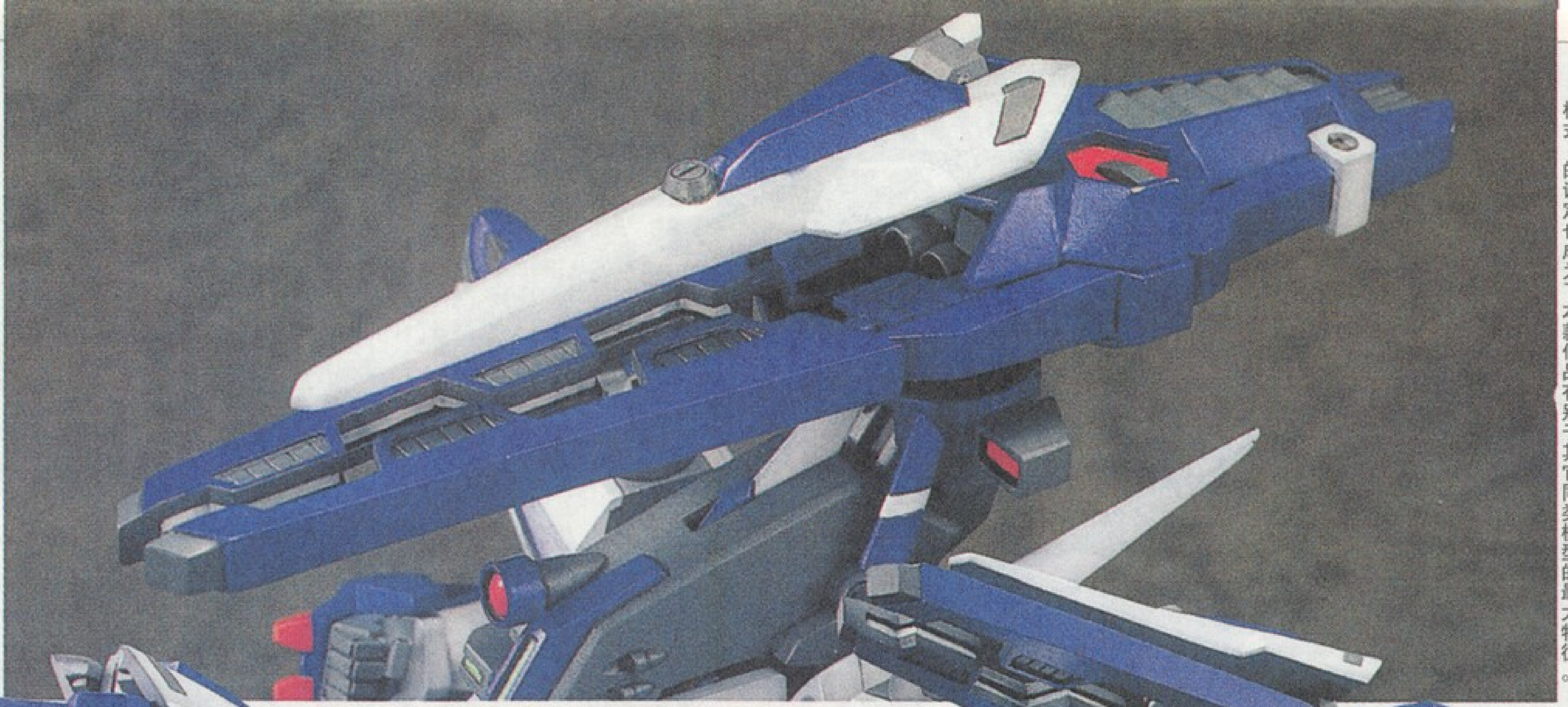
监视者

全身可动型机器人模型
原型制作：丹羽幸贵
后期制作：村川胜心
监修：寺田贵信、BANPRESTO（眼睛厂）、特拉斯研究所、电击HOBBY

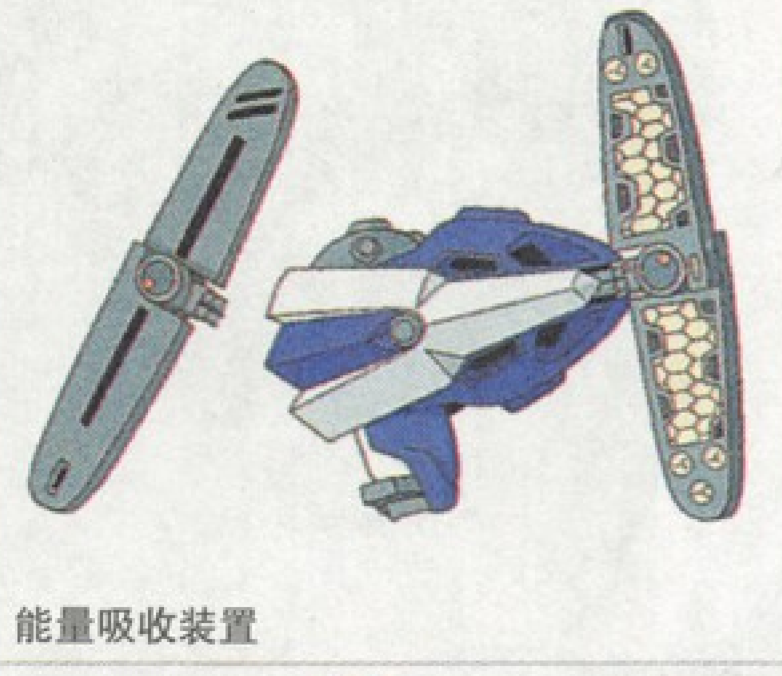
本款在《超级机器人大战MX》中登场的真实系主角专用机——YTA-06BW监视者是由丹羽幸贵负责制作。关于这款作品的设计，丹羽幸贵早在20004年时就开始准备了……通过不断的翻阅原作设定资料，并且借鉴了阿斯特里昂以及古兰森的制作技术，绝妙的融入到了监视者的身上。另外，精心设计的"超动力加农炮"也成为了本款模型中的一大特色。

YTA-06BW CERBERS

non scale Full action figure
sculpted by Hiroshi Oishi "Zokeimura / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"



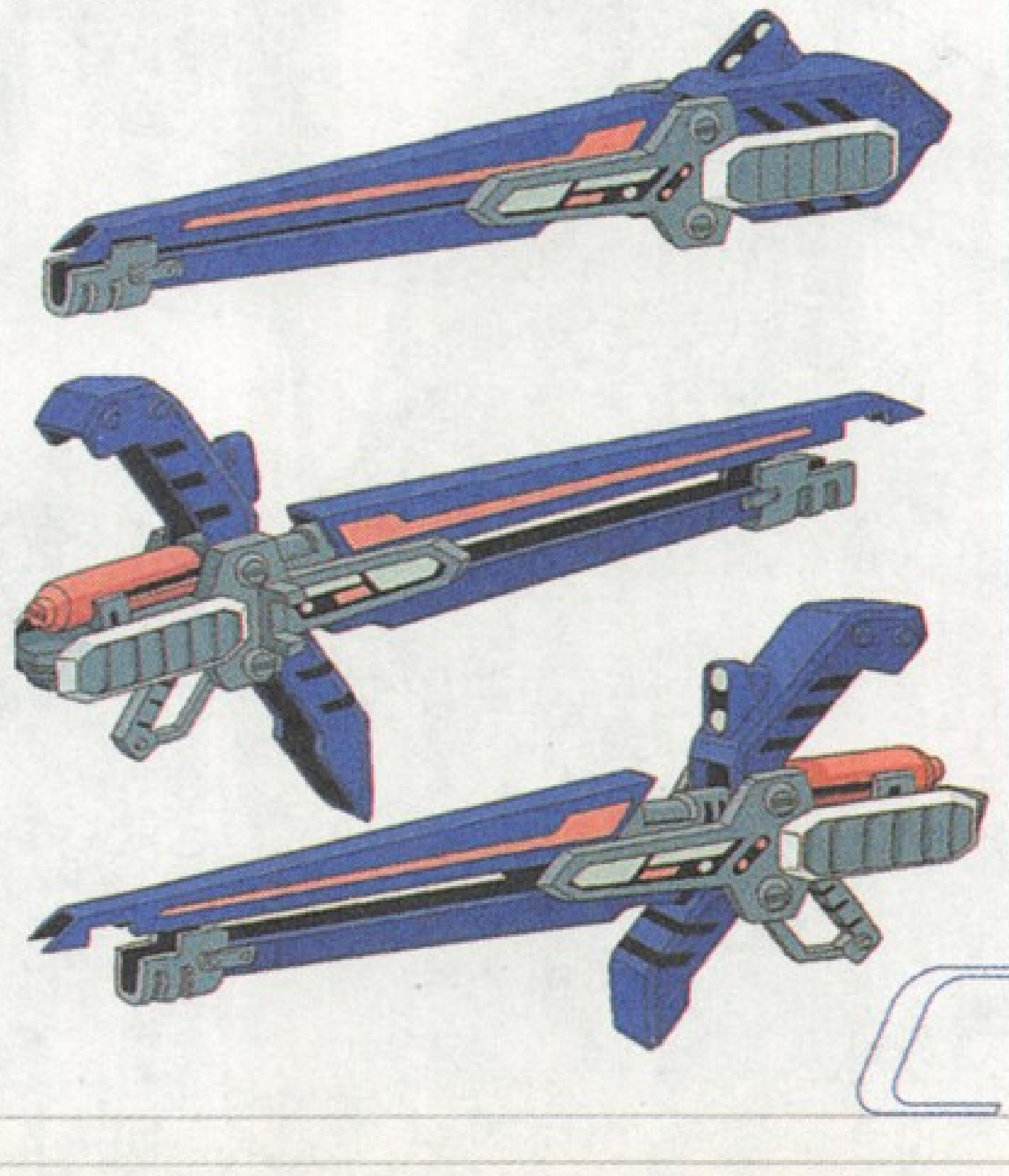
⬅通过替换监视者后背部位的零件，成功的实现了"超动力加农炮"发射状态的造型。监视者的这种"一架机体可以实现两种以上不同模式"的设定也成为了本款作品有别于其它同类模型的最大特征。

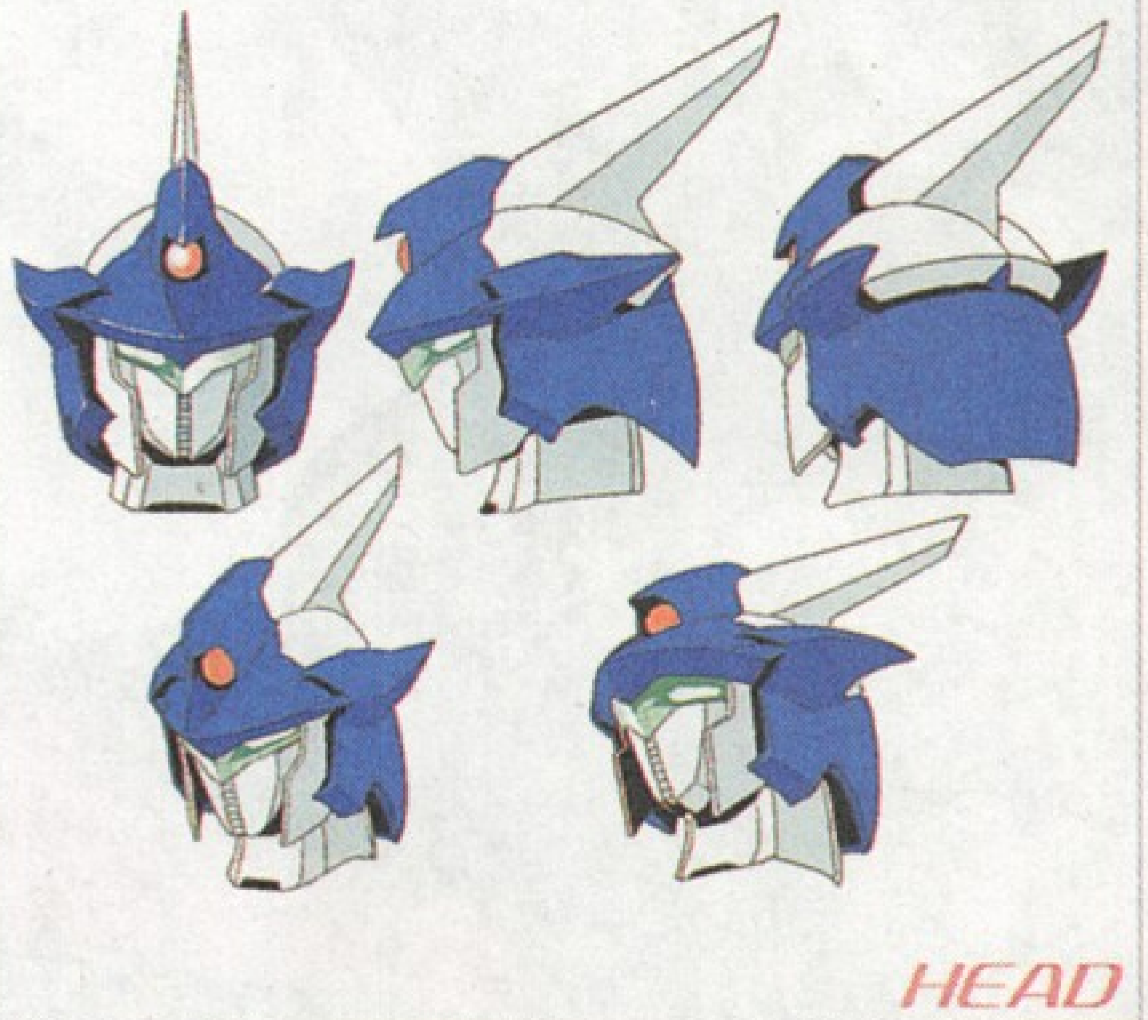


能量吸收装置

连射机枪

高速电磁炮





HEAD

CERBERS

YTA-06BW CERBERS

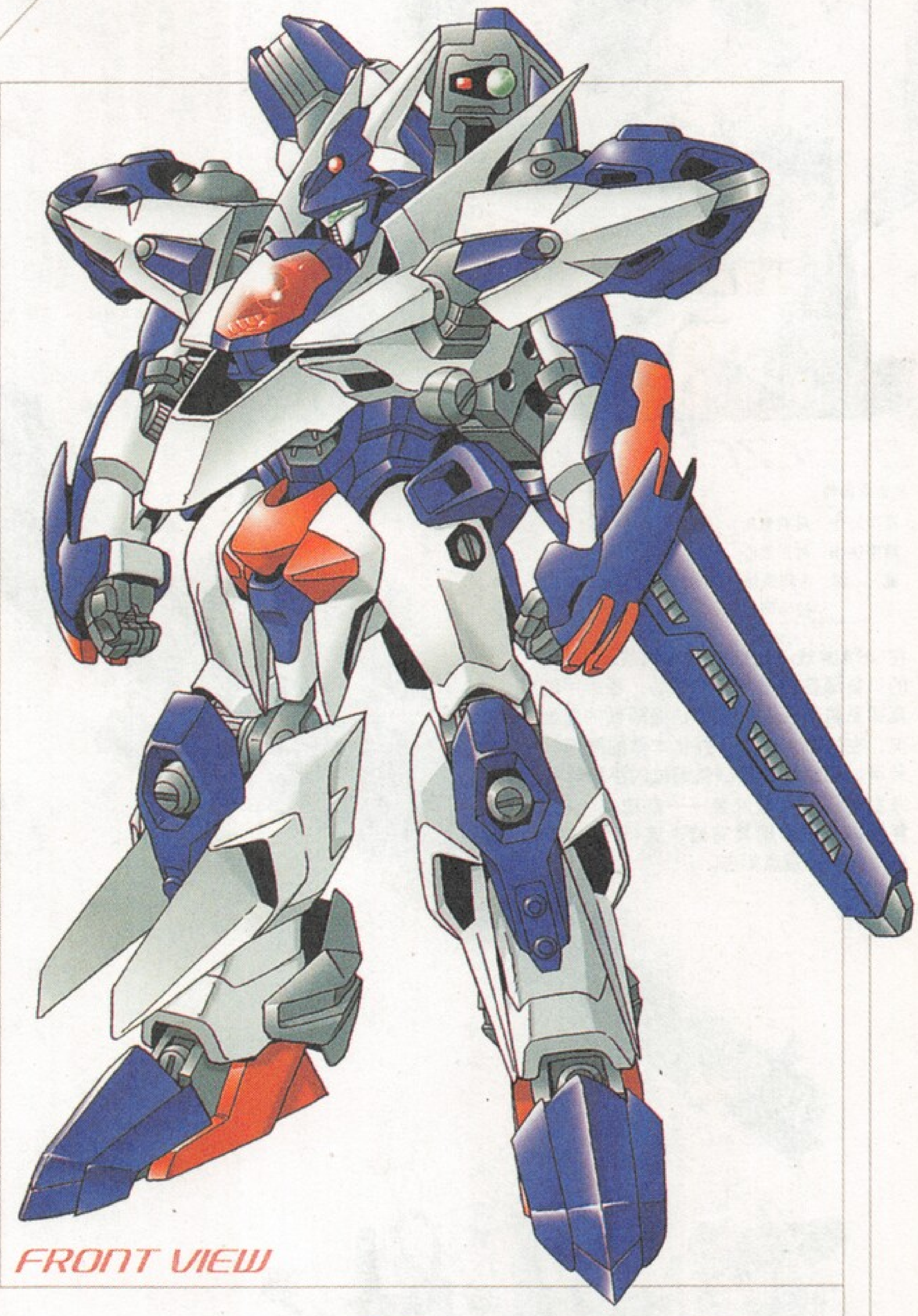
YTA-06BW 监视者

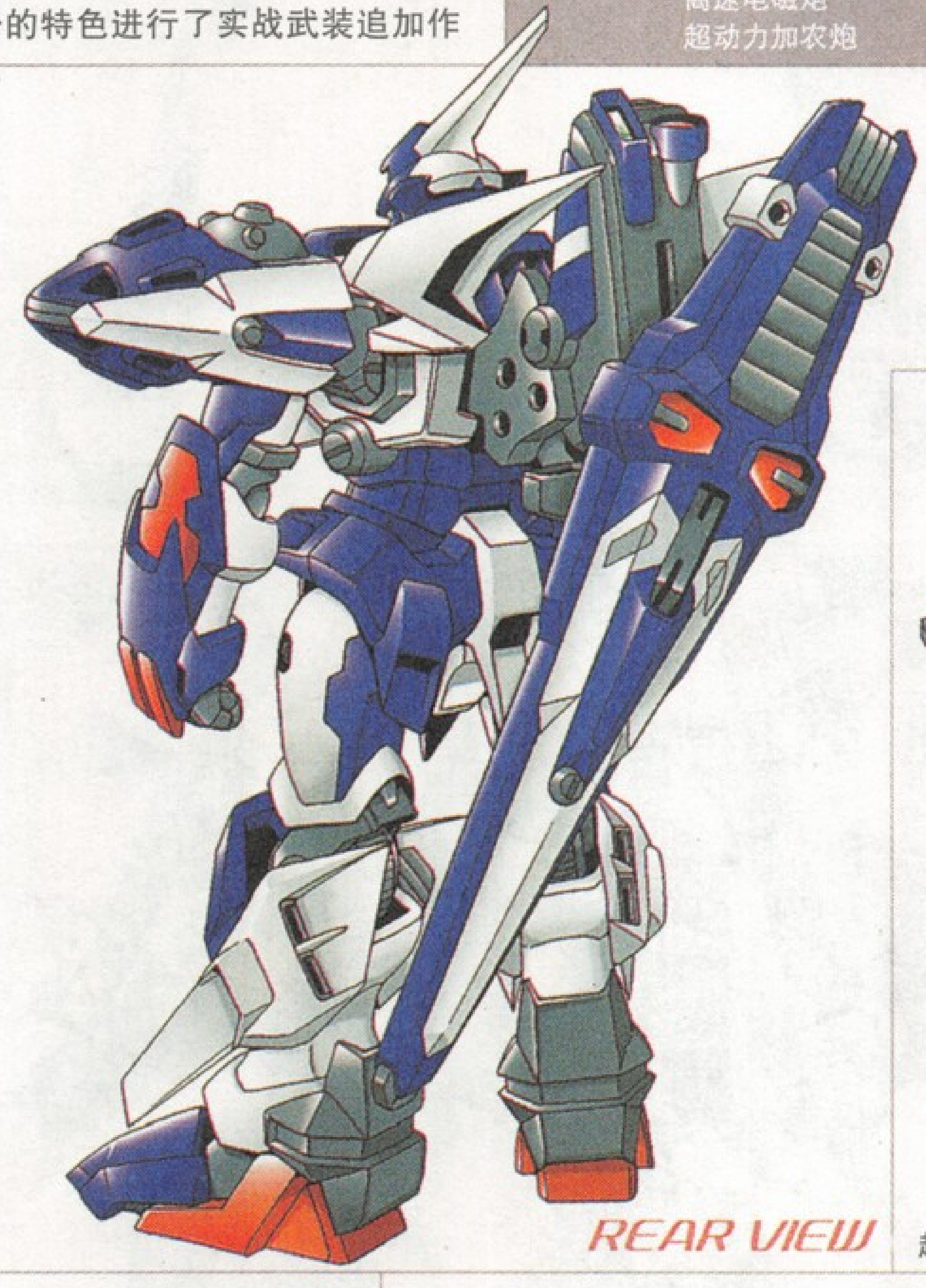
由于地球联邦军在经历的数次大型战争中，损耗了70%以上的量产人型机动兵器……为了对应未来可能出现的各种情况，联邦政府高层决定实行开发次期主力机体的开发计划。本次的开发计划由扎哈特博士领衔，利用超动力引擎技术开发出了试作型的TE引擎。但是，超动力引擎在高出力的情况下要保持动力变换与收集等功能是非常困难的。要得到完全版的TE引擎至少还需要数年的时间。在进行TE引擎改良的同时，扎哈特博士还在进行着可以自我修复的装甲素材的开发。这项技术与TE引擎相似，都遇到了难以攻克的技术问题……

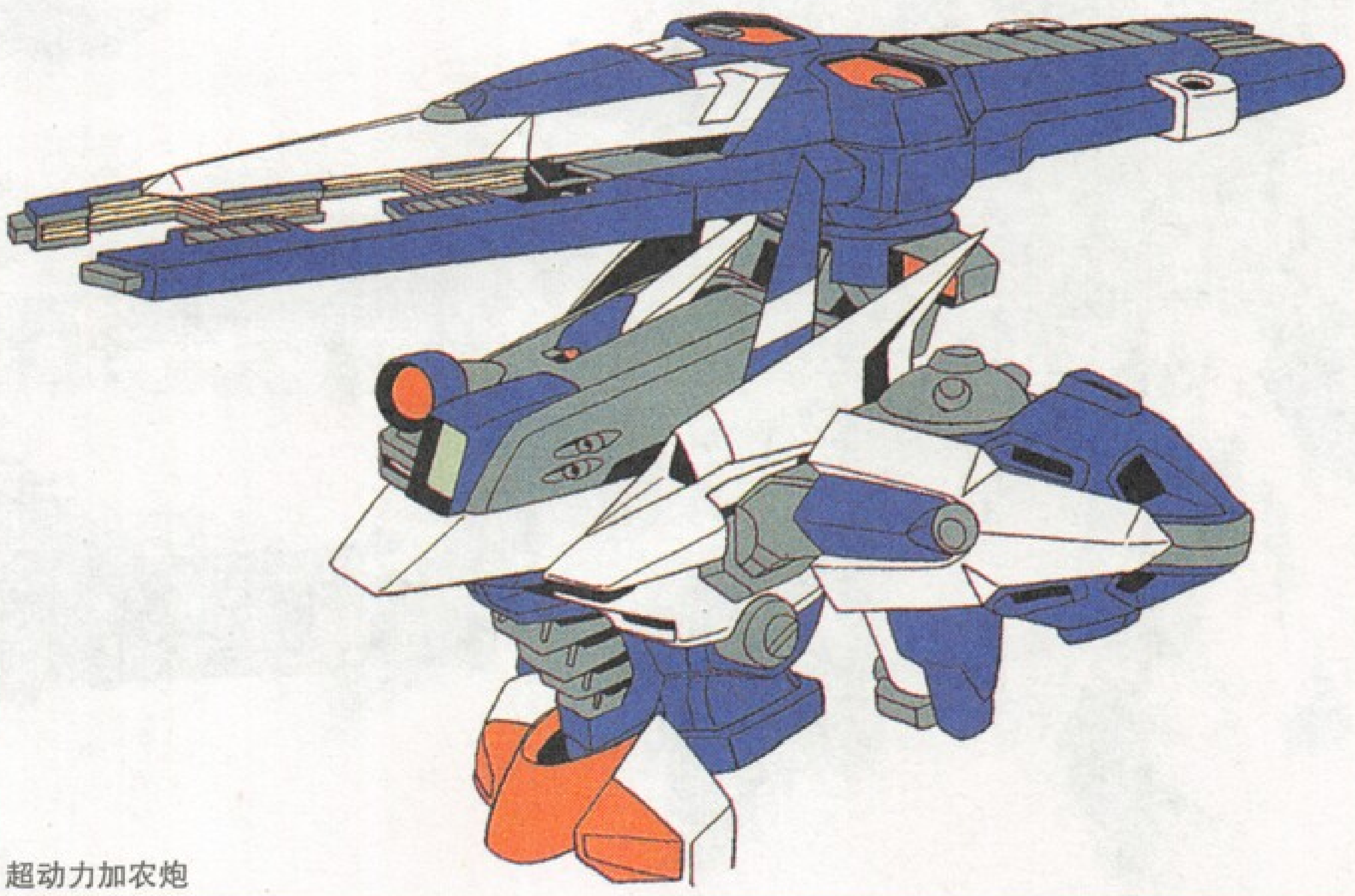
在经历了试作机1号到4号的完全失败后，扎哈特博士彻底放弃了在一架机体上同时搭载TE引擎与自我修复型装甲的理念。将自我修复型装甲的改良品搭载到了5号试作机“美迪欧斯·罗克斯”上，而TE引擎的改良品搭载到了6号试作机“监视者”与7号试作机“盖鲁姆雷伊德”上。并将这3架机体按照自身的特色进行了实战武装追加作业……监视者是高机动、中、远距离炮击战专用机；盖鲁姆雷伊德是接近战、格斗战专用机，而美迪欧斯·罗克斯则是同时具备上述机体两种特性的高级机体。虽说是经过了改良的TE引擎，但在进行各种测试时还是频繁出现出力不安定的情况……最终，为了解决不安定的情况，扎哈特博士对监视者与盖鲁姆雷伊德的关节部位加装了补助动力电源，并且设计了一套补助机师进行出力调整与机体抑制的系统——DFC，通过专门的一名身着DFC专用“传导服”的副机师来进行具体操作……另外，6号机与7号机都各有一架同型机体，但这两架同型机没有进行过任何测试，只是被当成了“预备零件”来使用。

SPECIFICATIONS

编　号：	YTA-06BW
名　称：	监视者
全　高：	20.4m
总重量：	50.7t
武　装：	合成剑
	连射机枪
	高速电磁炮
	超动力加农炮

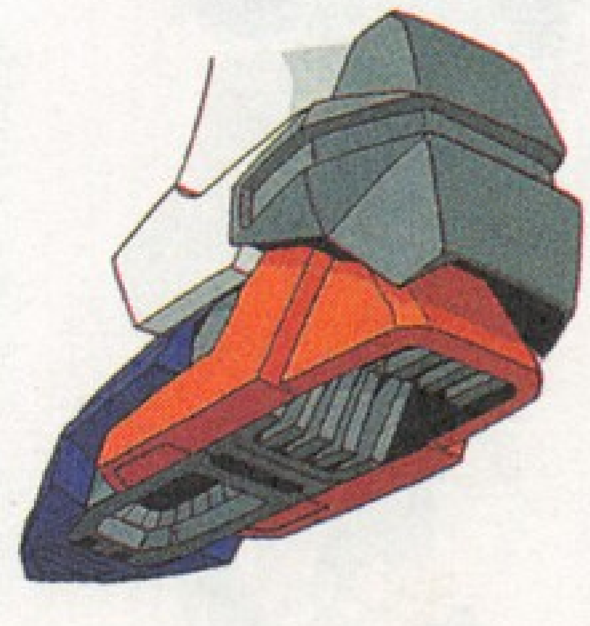




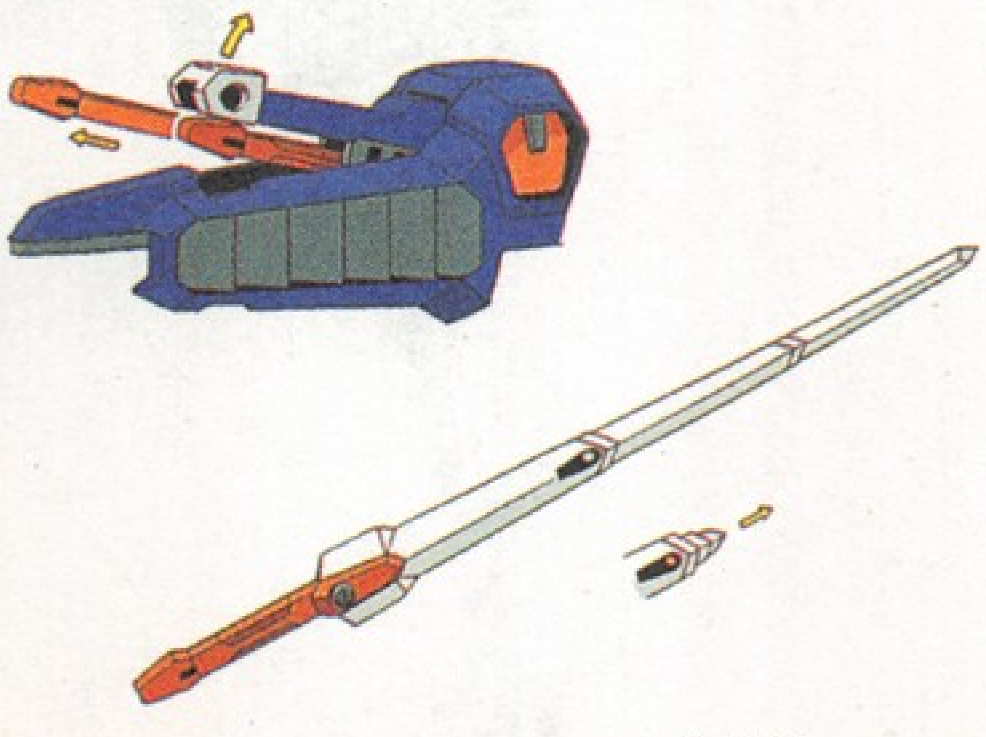


超动力加农炮

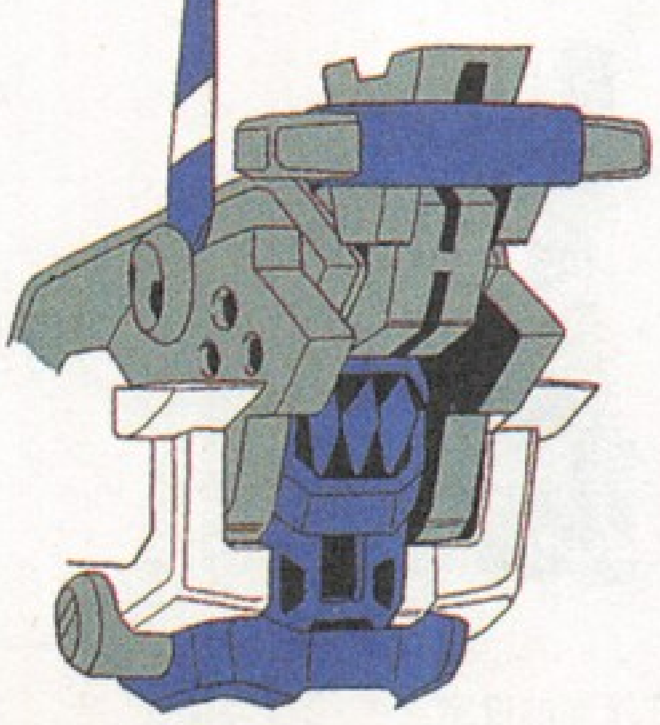
背面设定图

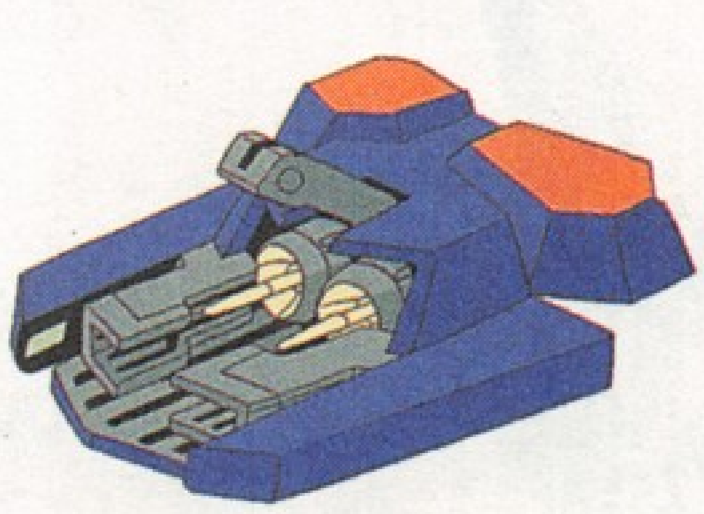


脚底设定图

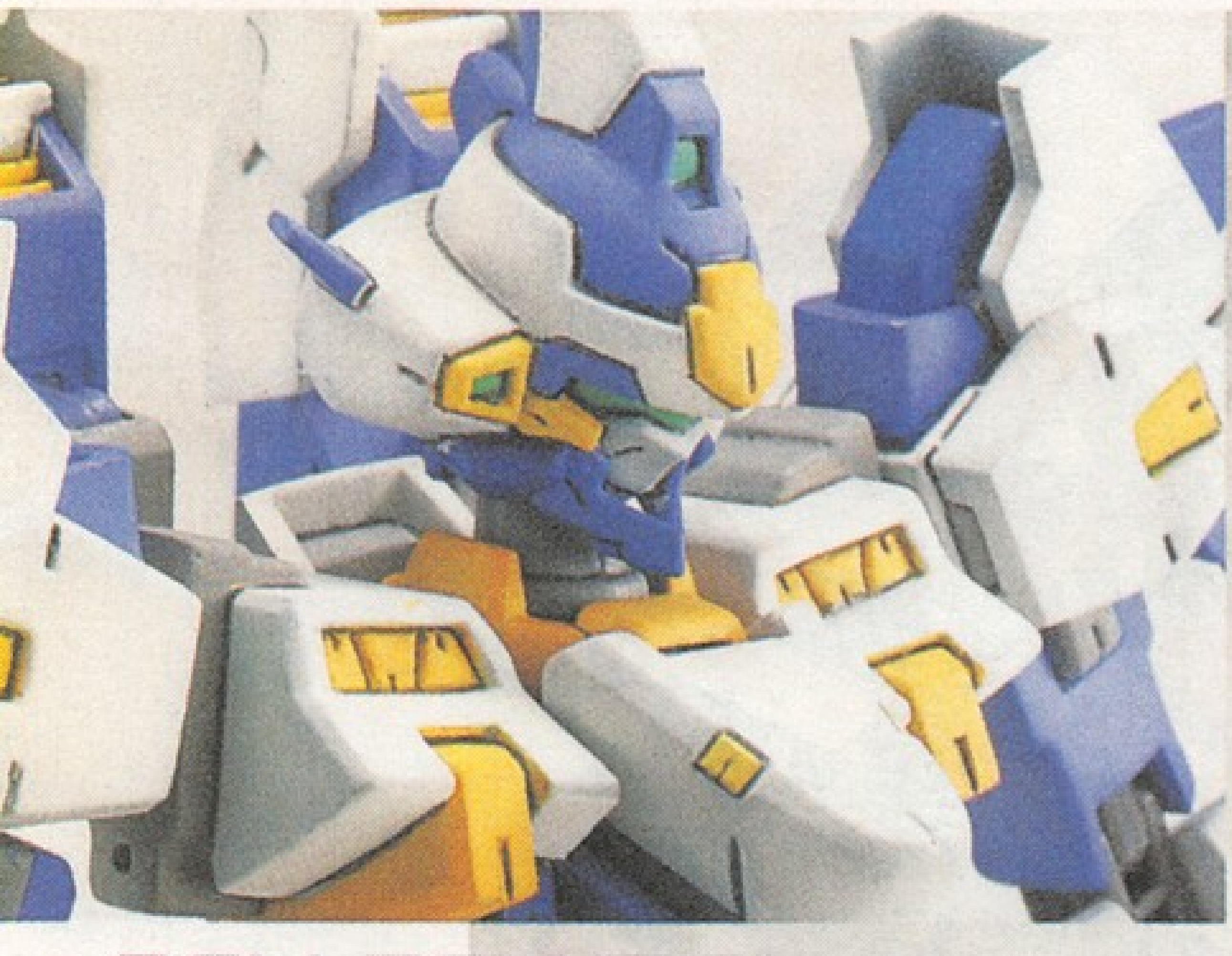


合成剑





超动力加农炮的炮口部位特写



BELLZELUTE

贝鲁泽鲁特

原型制作：	丹羽幸贵
后期制作：	村川胜心
监　　修：	寺田贵信、BANPRESTO（眼睛厂）、特拉斯研究所、电击HOBBY

在GBA游戏《超级机器人大战J》登场的贝鲁泽鲁特是具有高机动、轻装甲的真实系机器人。其本体极显顺畅的造型美，在这之上附加了强化本体的局部装甲。贝鲁泽鲁特膝盖部位的小型导弹发射器、大型武装——自动来复枪等都是体现其简洁、流畅的身体造型的重点标志。

⬆➡ 自动来复枪也完全忠实原作，实现了固定在腰部的设定。

BELLZELUTE

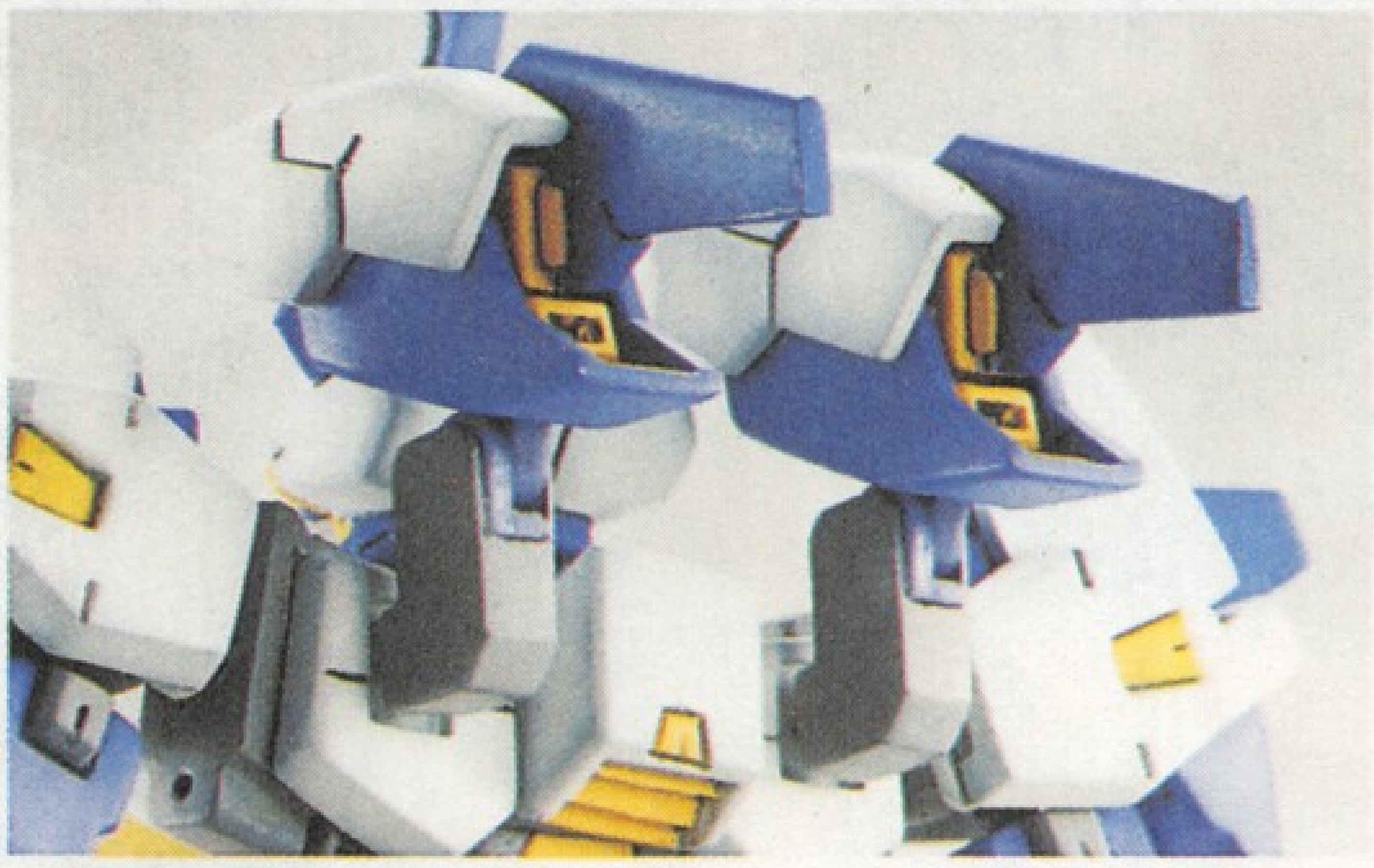
贝鲁泽鲁特

non scale Full action figure
sculpted by Yukitaka Niwa "ZOKEIMURA / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

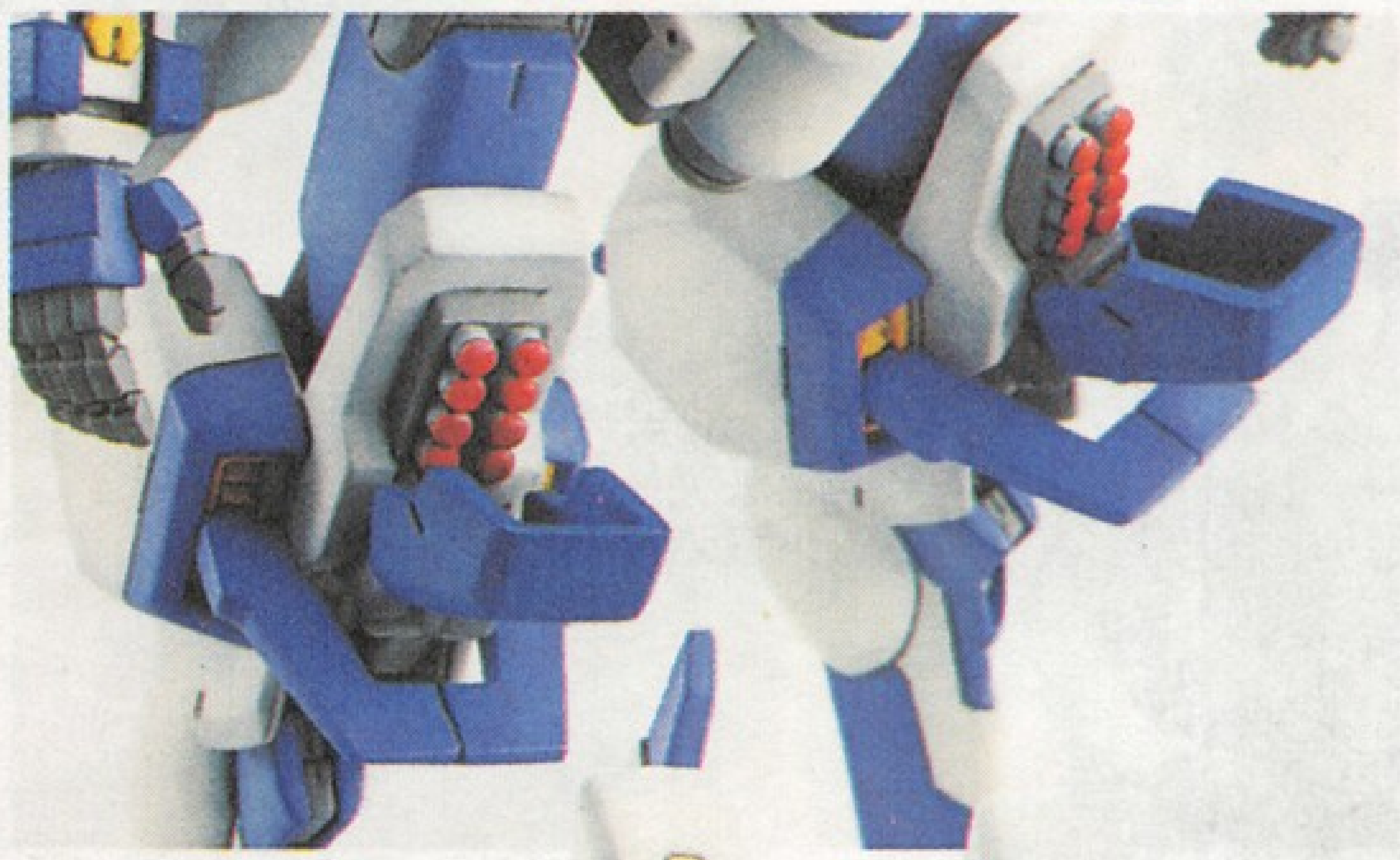
此机体是在2005年11月发售的GBA游戏《超级机器人大战J》中登场的原创系主人公专用机之一。其最大特点便是擅长中、远距离的射击战斗。本款模型由丹羽幸贵负责制作，除了保留原有的特征之外，丹羽幸贵真实的还再现出了巨大的万能枪——自动来复枪。

BELLZELUTE

non scale Full action figure
sculpted by Yukitaka Niwa "ZOKEIMURA / VOLKS"
finished by Shoshin Murakawa "Virginal art / VOLKS"

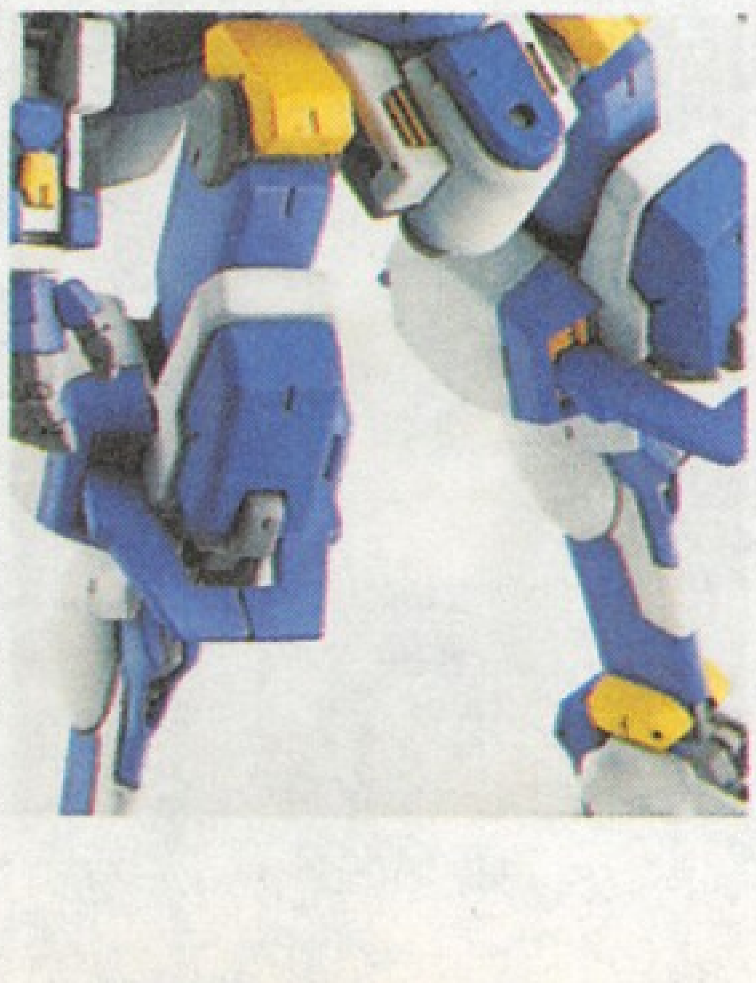


➡ 背部的加速器的喷射口也是精心制作。



➡ 膝部装甲中内藏的小型导弹发射器也完全再现出来。

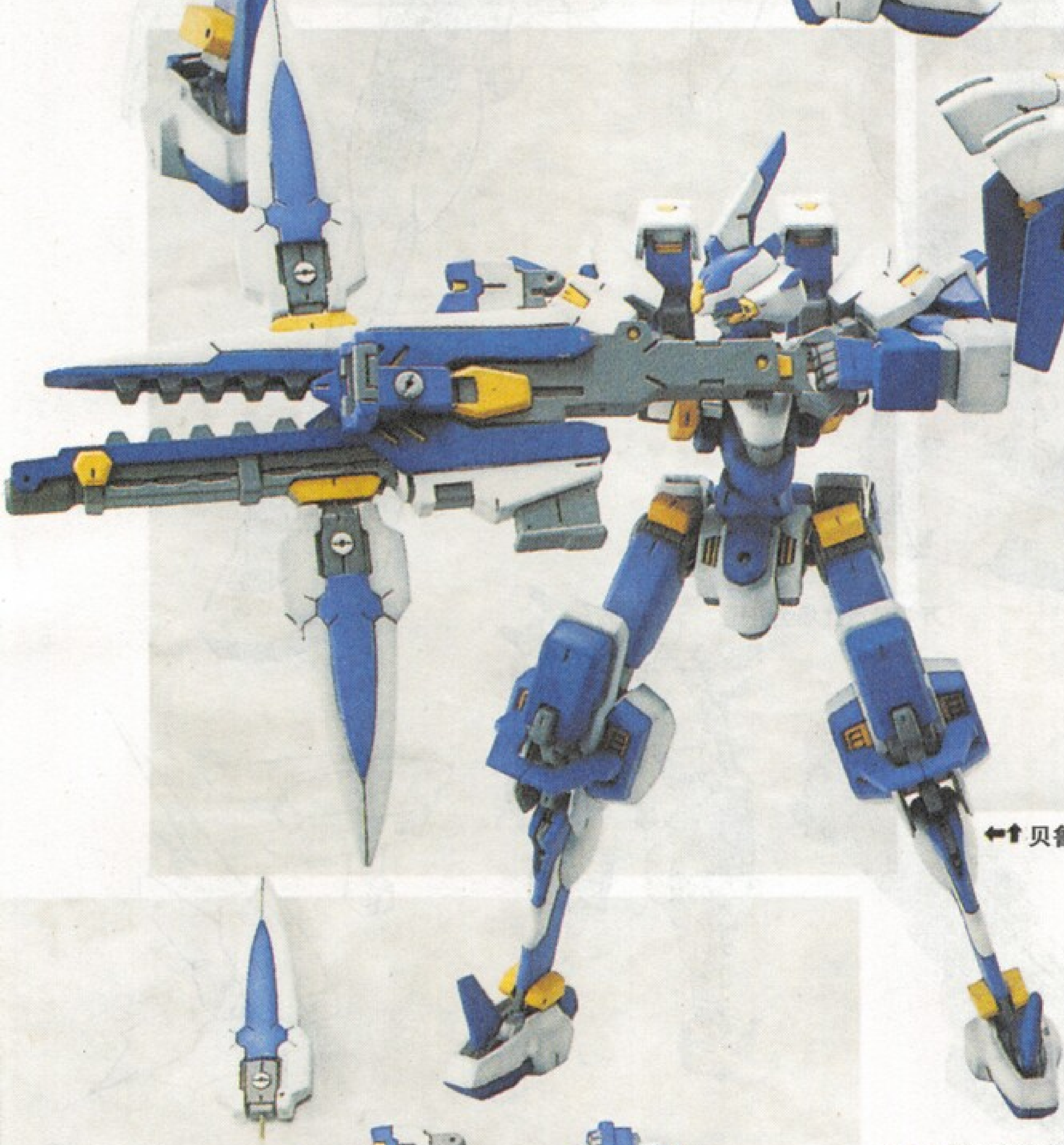
⬅ 膝盖部位是整个脚部的一个制作重点，丹羽幸贵精制的设计令人深感敬佩。



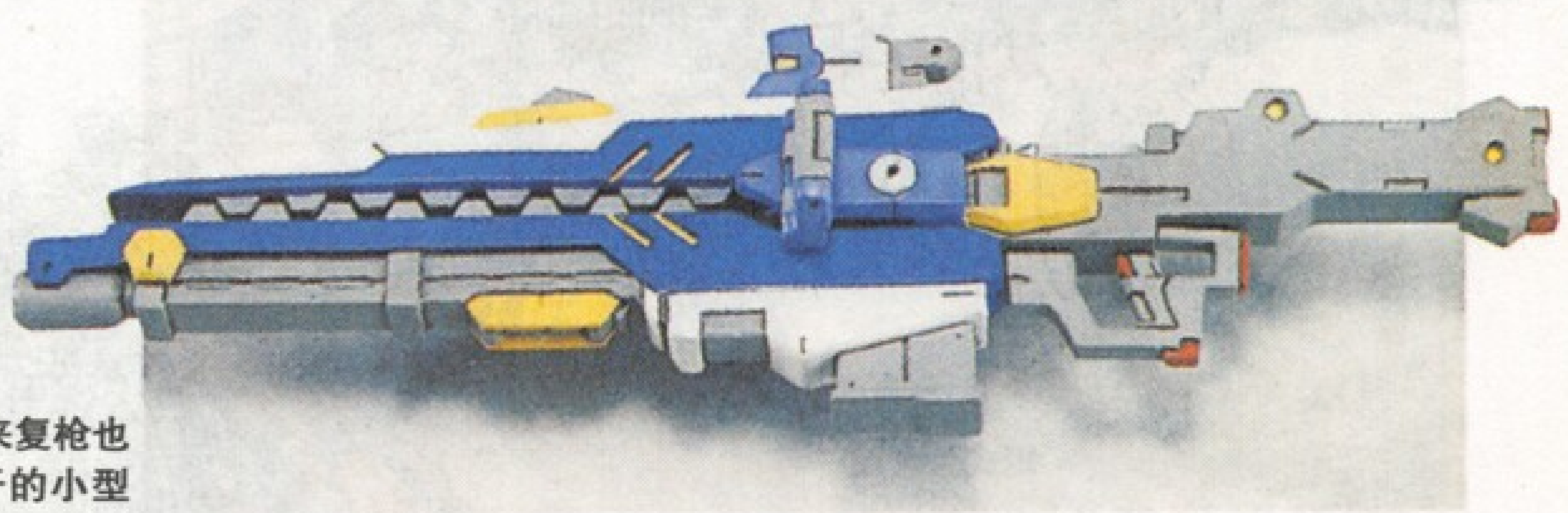
➡ 腿部的特写图。乍看之下也显得很是华丽，这一点与整体上的流畅造型多少还有点不相协调……

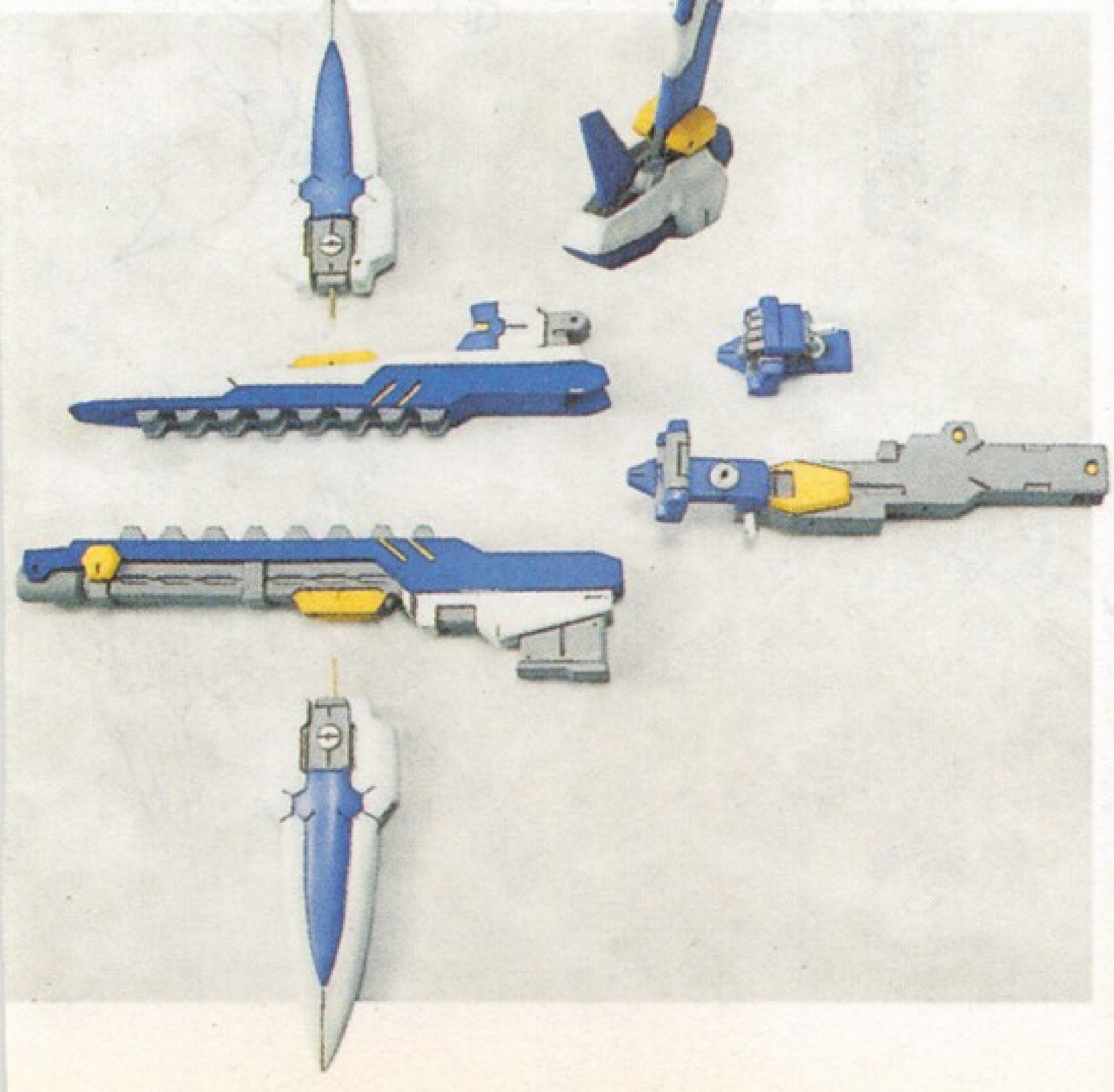
⬆ 自动装甲立场全开后的造型也忠实再现。

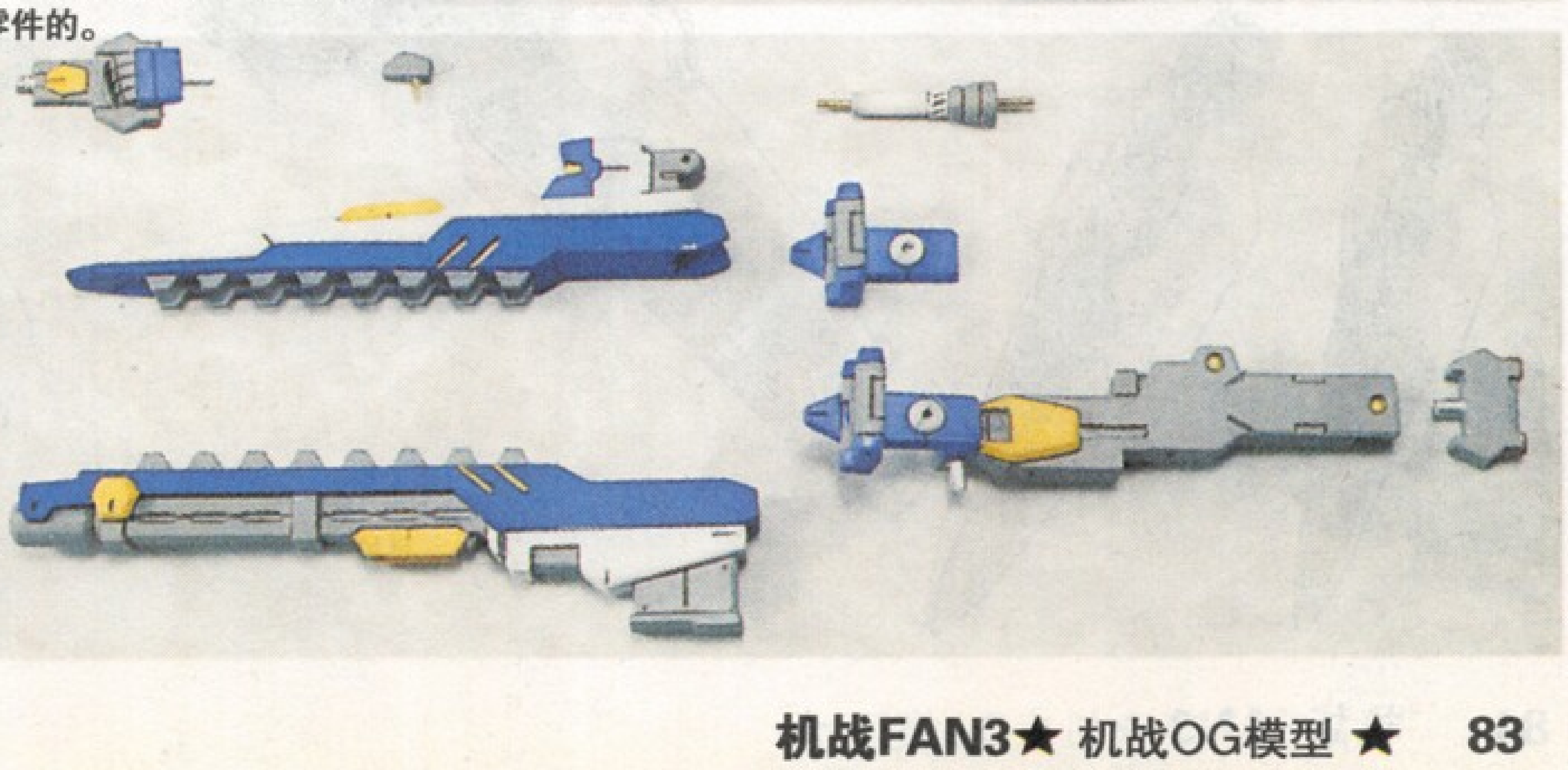
➡ 腰部的短式火箭炮也可以取下来装备在手上。



⬅⬆ 贝鲁泽鲁特摆出使用必杀武器“万能幻影炮”造型的特写图。







⬅⬇➡巨大的万能来复枪也是可以分解成若干的小型零件的。

BELLZELUTE

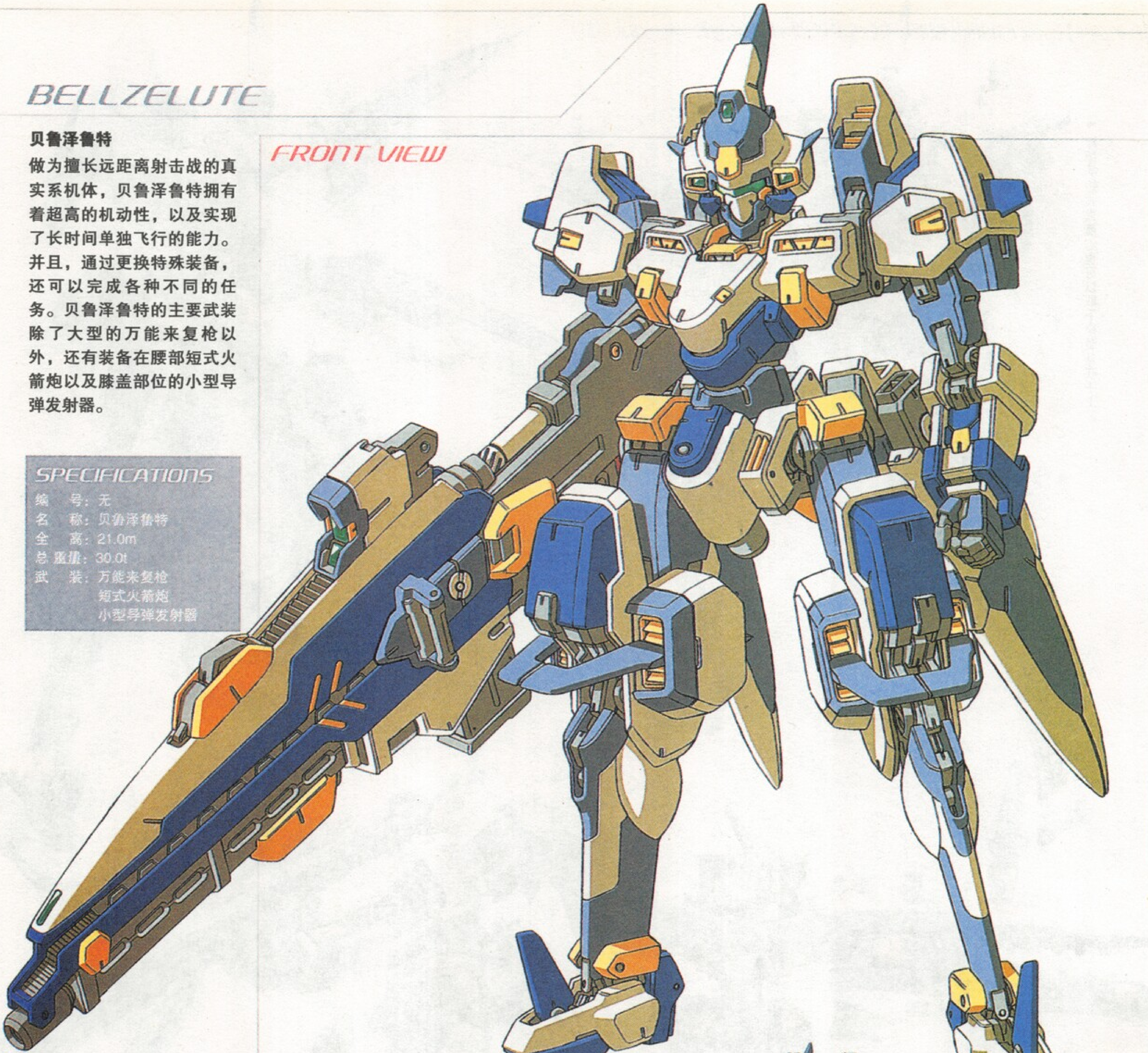
贝鲁泽鲁特

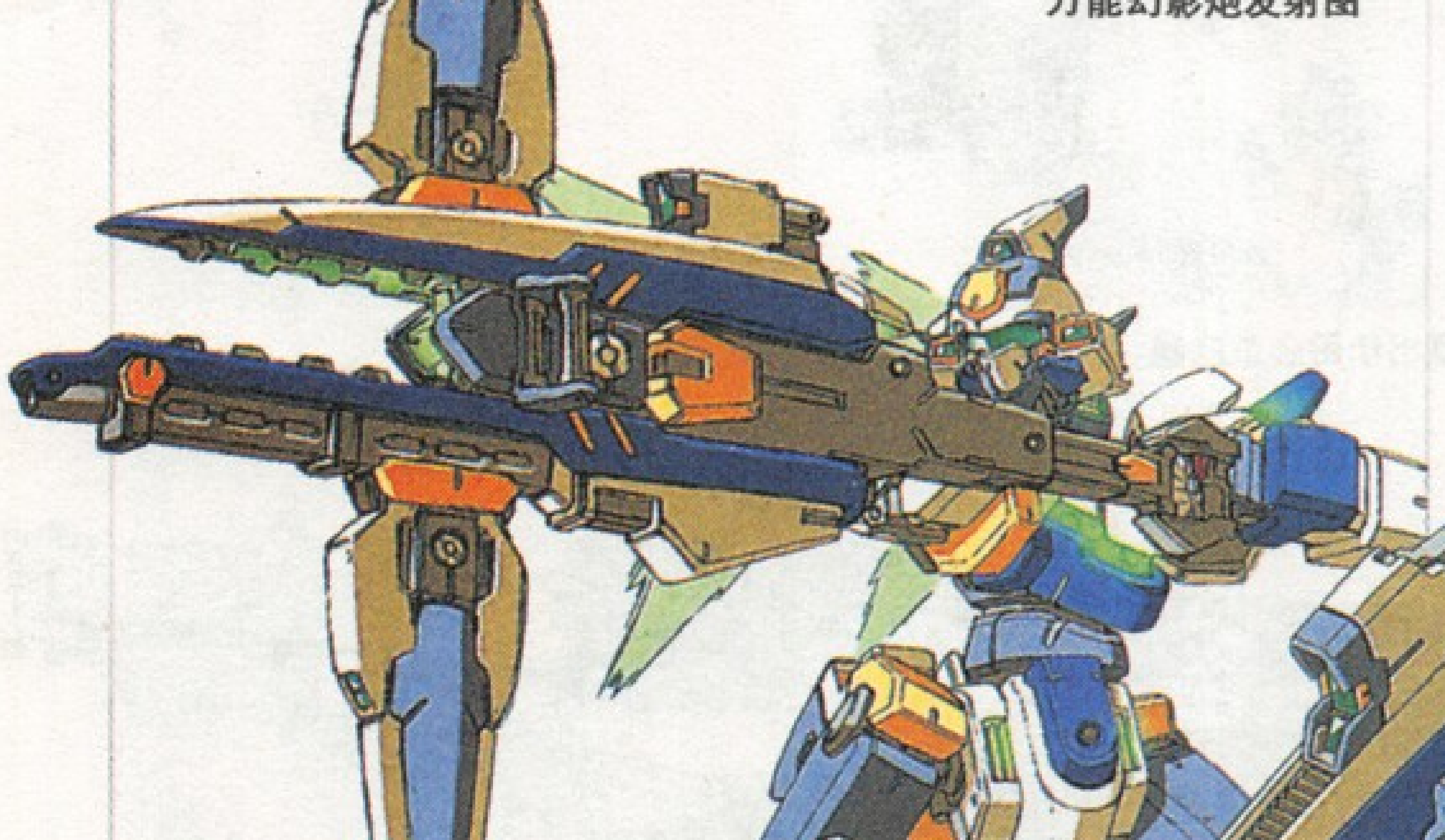
做为擅长远距离射击战的真实系机体，贝鲁泽鲁特拥有着超高的机动性，以及实现了长时间单独飞行的能力。并且，通过更换特殊装备，还可以完成各种不同的任务。贝鲁泽鲁特的主要武装除了大型的万能来复枪以外，还有装备在腰部短式火箭炮以及膝盖部位的小型导弹发射器。

SPECIFICATIONS

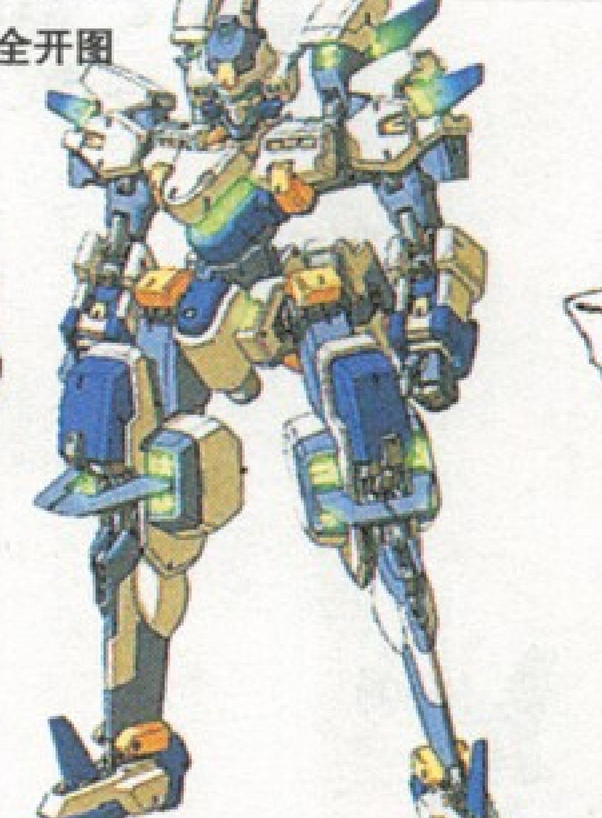
编　号：无
名　称：贝鲁泽鲁特
全　高：21.0m
总重量：30.0t
武　装：万能来复枪
短式火箭炮
小型导弹发射器

FRONT VIEW

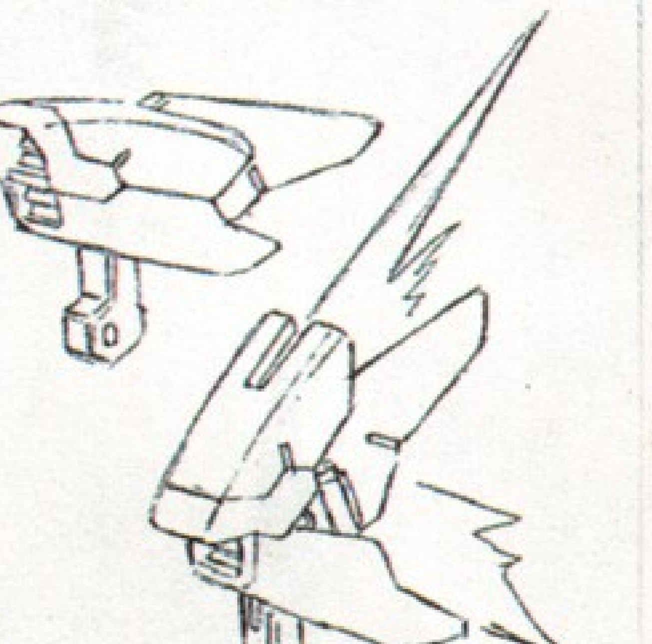


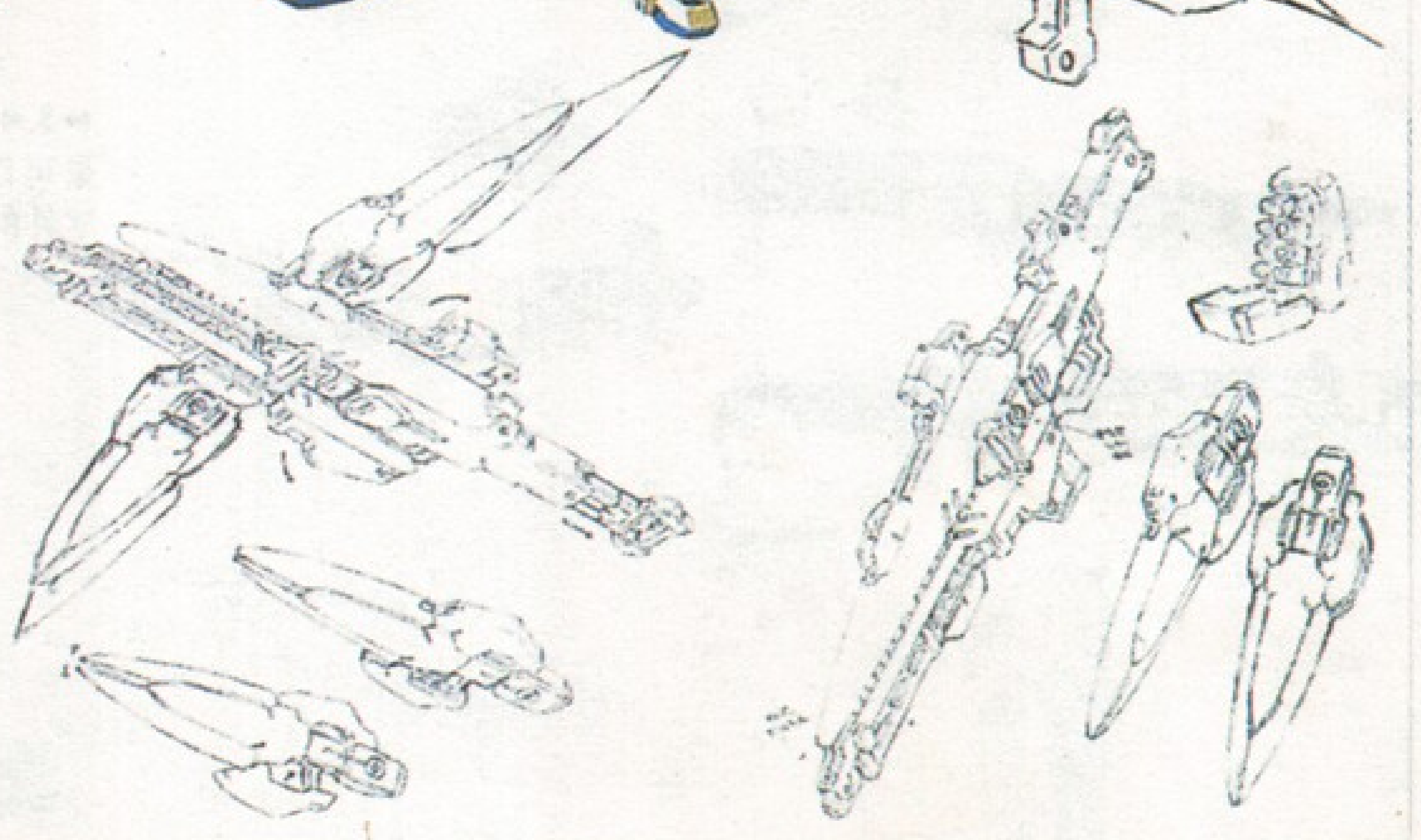


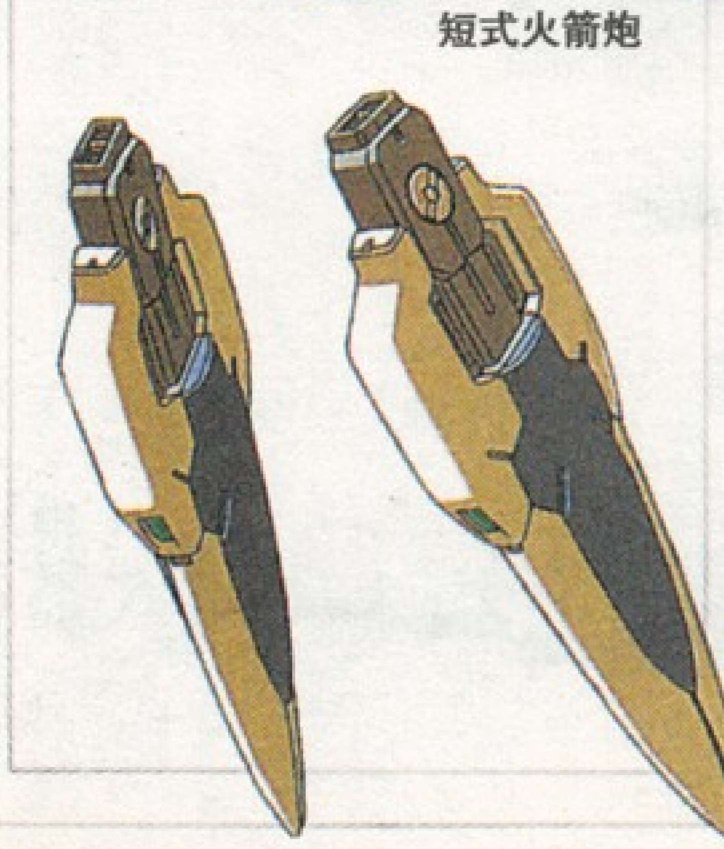
万能幻影炮发射图



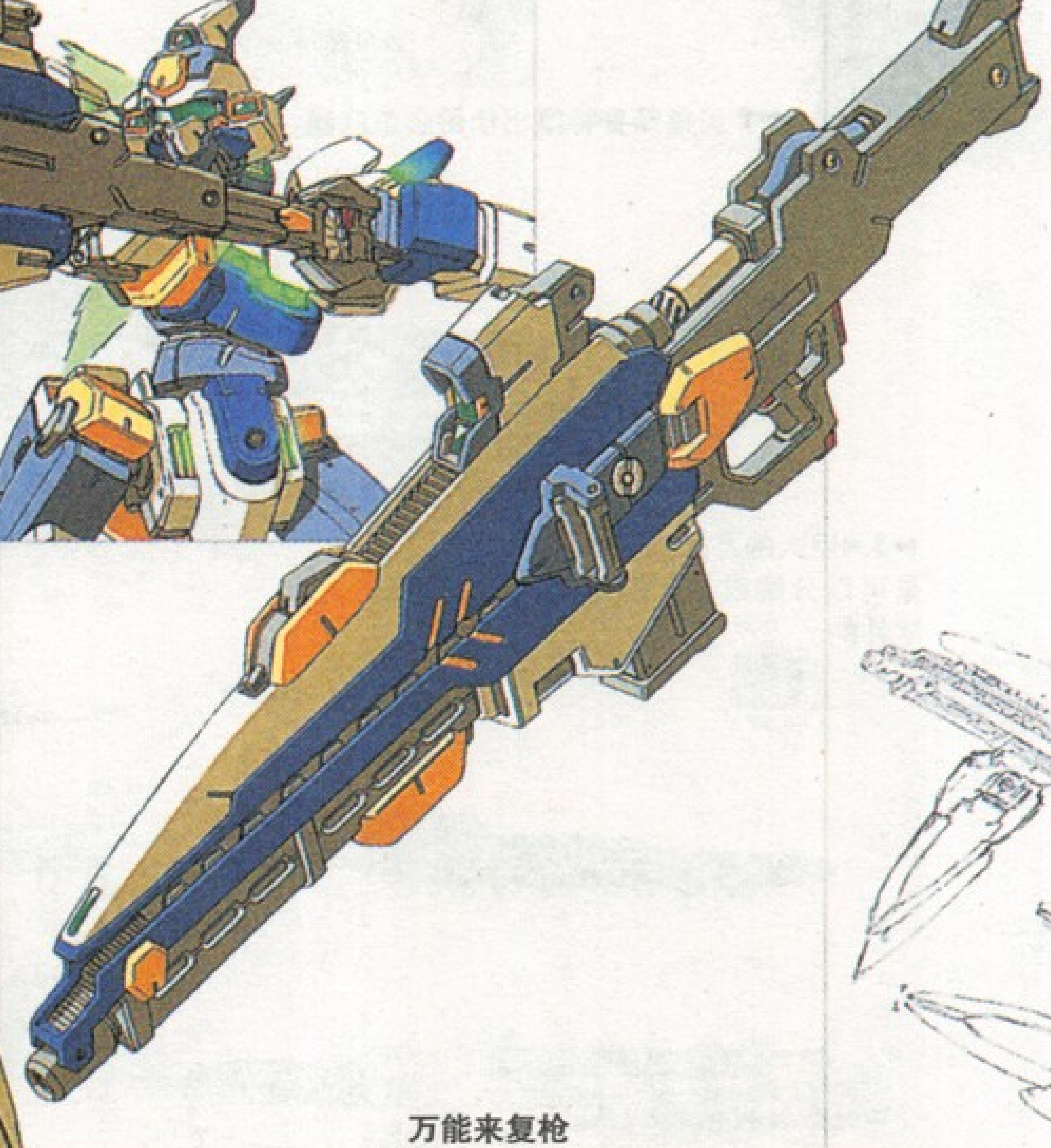
万能装甲立场全开图



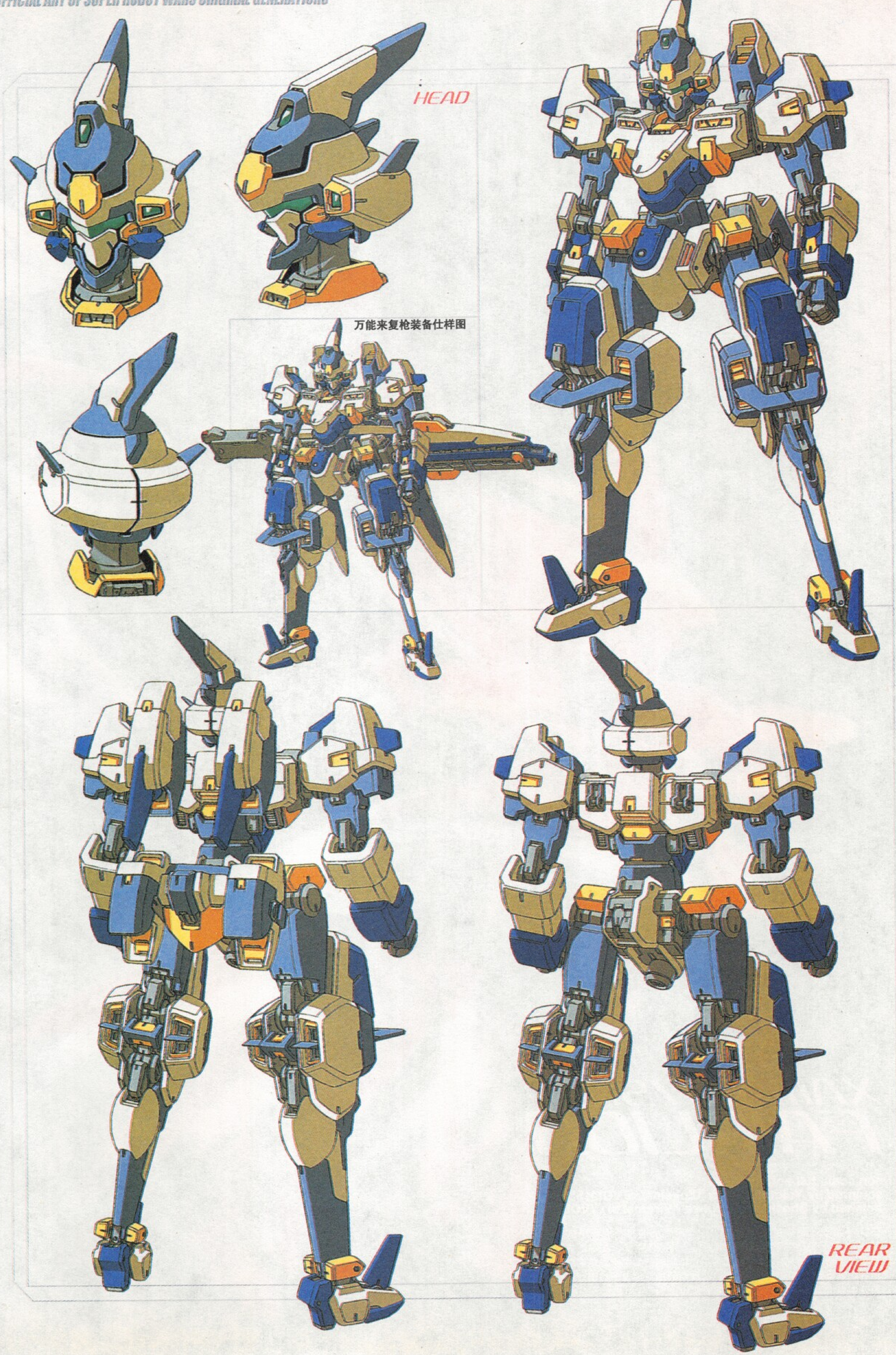




短式火箭炮



万能来复枪


HEAD
万能来复枪装备仕样图
REAR VIEW

XAM-007S/G FAIRLION

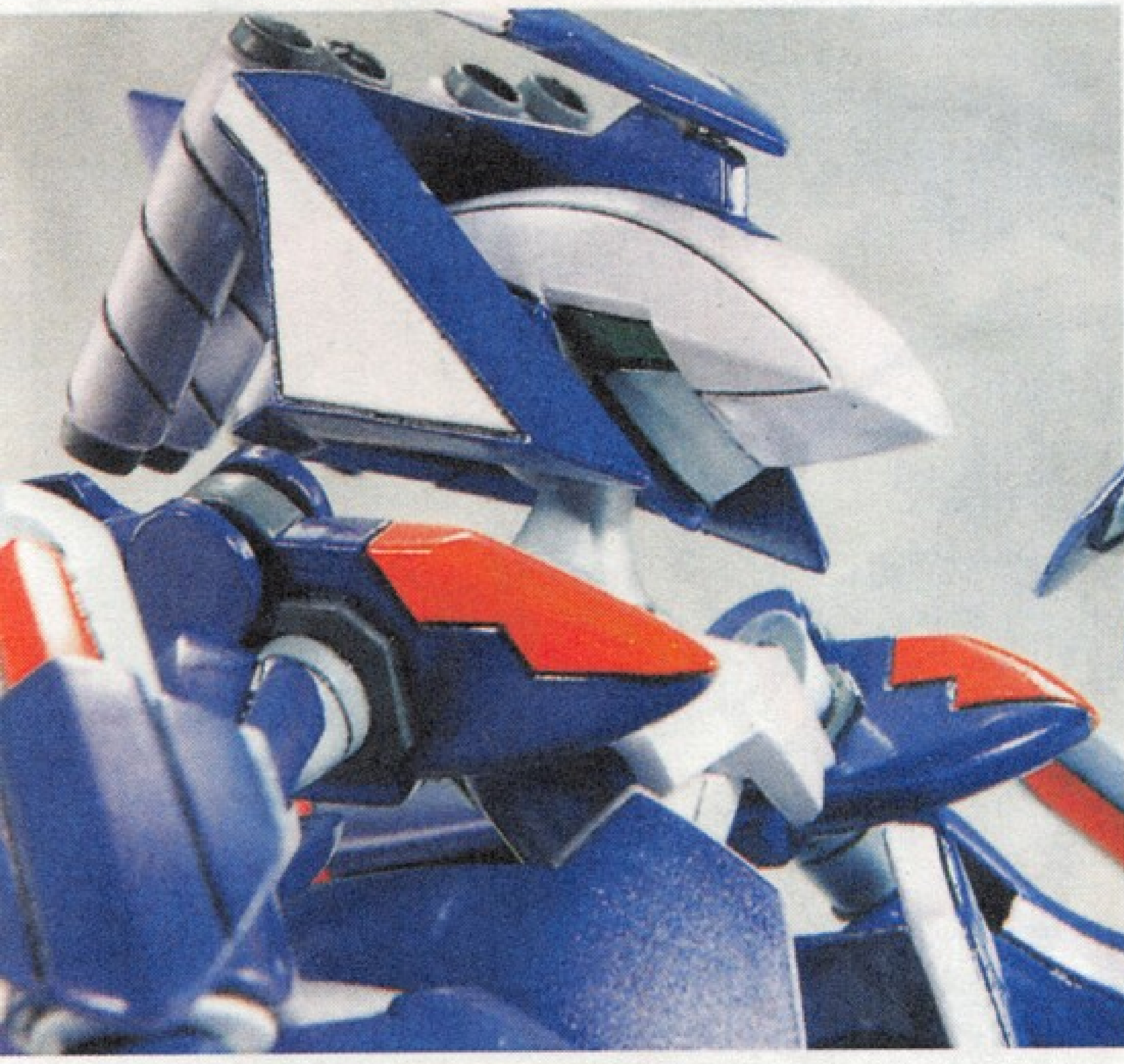
XAM-007S/G 菲亚里昂
non scale full action figure
sculpted by Yukitaka Niwa “Zokeimura/VOLKS”
finished by Shoshin Murakawa “Virginal art /VOLKS”

在GBA游戏《超级机器人大战OG2》中登场的拉托尼专用的专用AM——菲亚里昂终于也被丹羽幸贵完美的立体化了。在不损失机体原本的独特魅力的前提下，又加入了立体化的造型美感，使得菲亚里昂看起来显得更加的秀逸。另外，与蓝色的拉托尼专用机相对应的夏茵公主专用的红色菲亚里昂也会同时发售。

XAM-007S/G FAIRLION

non scale full action figure
sculpted by Yukitaka Niwa “Zokeimura/VOLKS”
finished by Shoshin Murakawa “Virginal art /VOLKS”

← 丹羽幸贵成功的实现了在不影响关节可动性的同时，摆出“音速冲击”的造型。



ARMORED MODULE XAM-007S/G FAIRLION

XAM–007S/G 菲亚里昂

全身可动型机器人模型
原型制作：丹羽幸贵
后期制作：村川胜心
监　　修：寺田贵信、BANPRESTO（眼睛厂）、特拉斯研究所、电击HOBBY

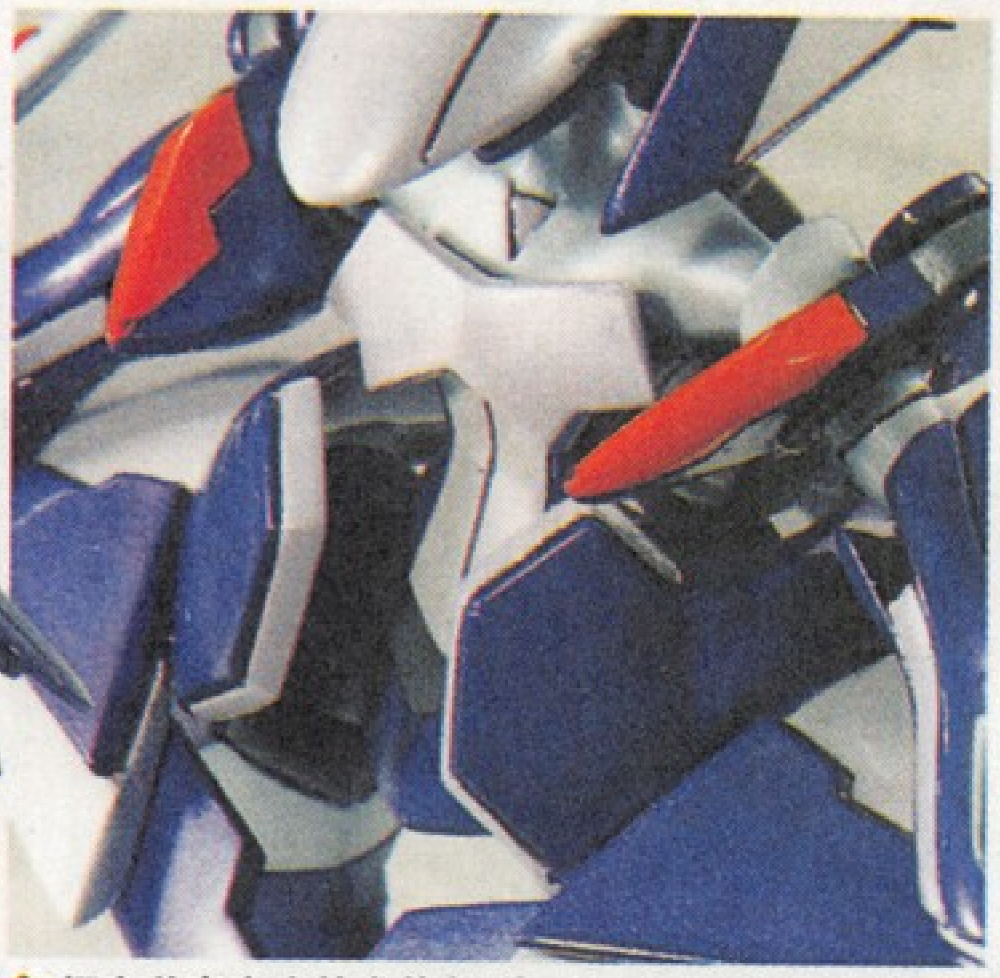
菲亚里昂是有着独特个性的机体，它曾被开发者们爱称为“妖精里昂”……在对菲亚里昂进行立体化时，最大的难点就在于如何才能展现出“裙子”部位的美感……在经过丹羽幸贵反复的修改之后，最终完成了本款作品。

⬆ 菲亚里昂所装备的武器也是里昂系机体标配的金属长剑与高速电磁炮。另外，还有对应3种不同造型的手部换装零件。

➡本款模型的"裙子"部位也是可以自由拆卸的……将其卸下后可以看到内部隐藏的形状。

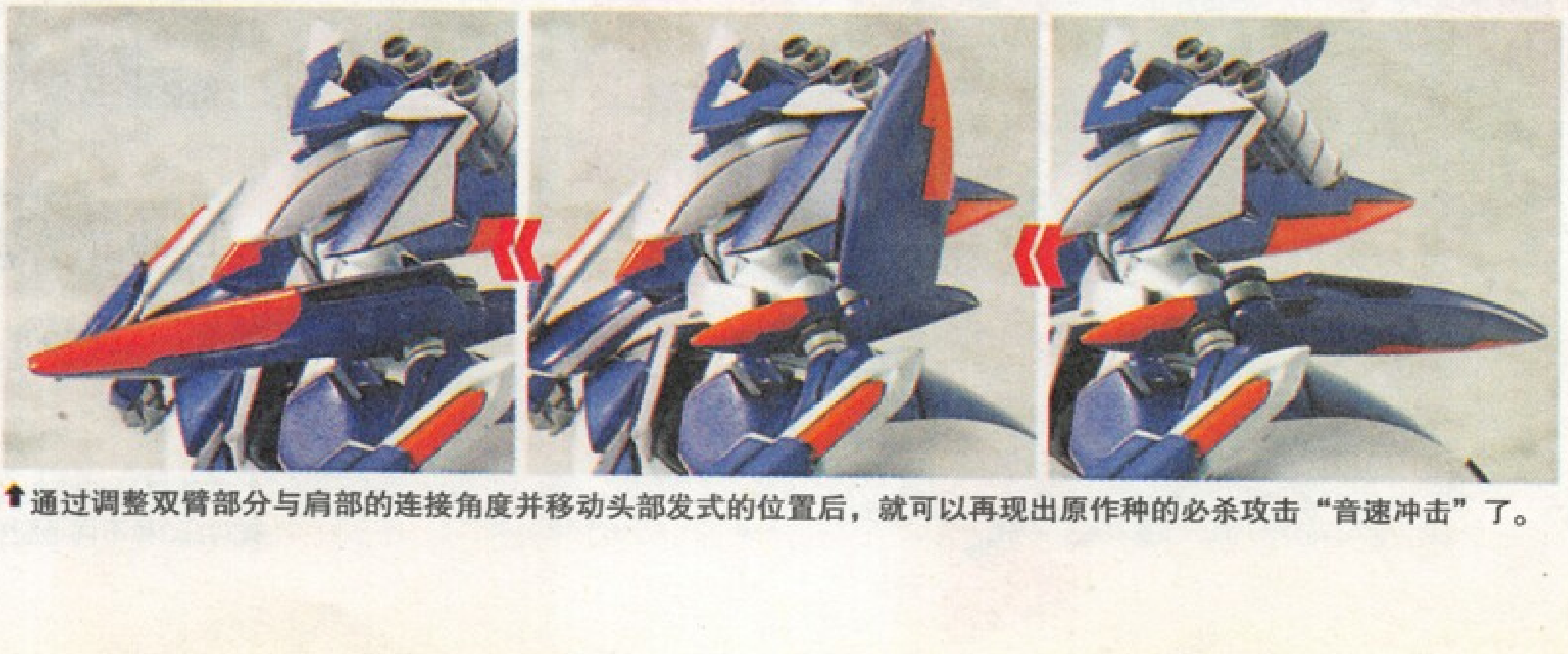
➡里昂系机体的标准格斗用装备——金属长剑，拿在菲亚里昂的手中看起来就像是"大太刀"。

➡与金属长剑相似，高速电磁炮对于娇小的菲亚里昂来说还是显得大了不少。



⬆拥有着高密度的身体部分。这一部分的制作费用可以说是最"奢侈"的。

⬇正下面的特写图……（恶趣味）。改良型特拉斯引擎通过根部连接着的零件实现了可动的设计……而菲亚里昂脚部的"高跟鞋"式设计也得到了忠实再现。



⬆通过调整双臂部分与肩部的连接角度并移动头部发式的位置后，就可以再现出原作种的必杀攻击"音速冲击"了。

ARMORED MODULE XAM-007S/G FAIRLION

XAM-007S/G フェアリオン 菲亚里昂

菲亚里昂是由利克森特公国出资，委托特拉斯研究所开发的拉托尼与夏茵的专用AM。本机体使用了阿斯特里昂的测试型装甲材料，与改良型的特拉斯引擎。有着小型、轻量化特点的菲亚里昂具有了超高的机动力与运动性。但与之相对应的，脆弱的装甲成为了她的致命弱点……为此，在菲亚里昂的身上安放了能量立场发生器、电波妨碍系统等防御用的特殊装备。

还有，菲亚里昂还搭载了最大限度发回高机动作战用的W-LNK联协系统，游戏中究极华丽的合体攻击就是通过使用此系统来实现的。

FRONT VIEW

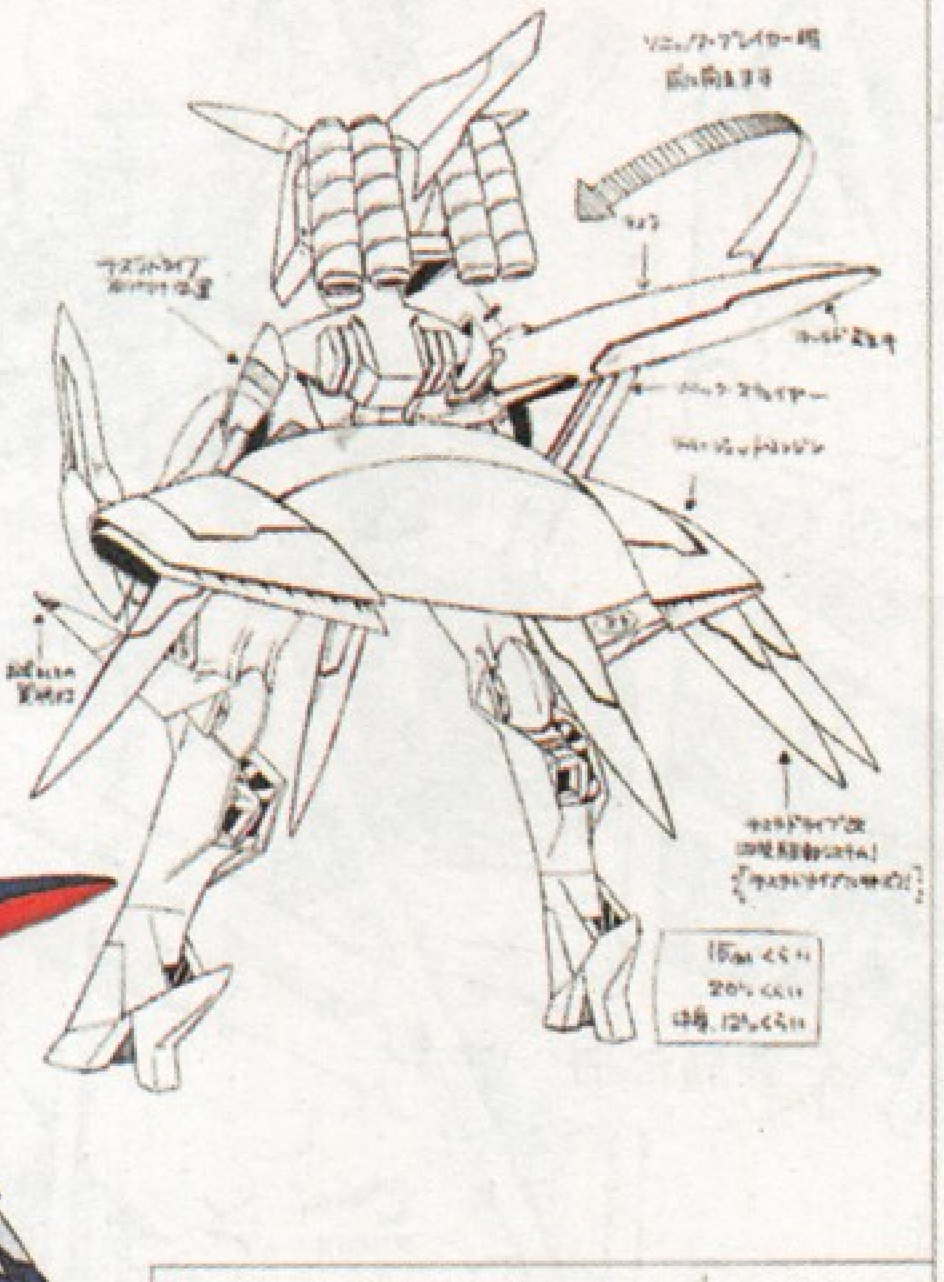
TYPE-G

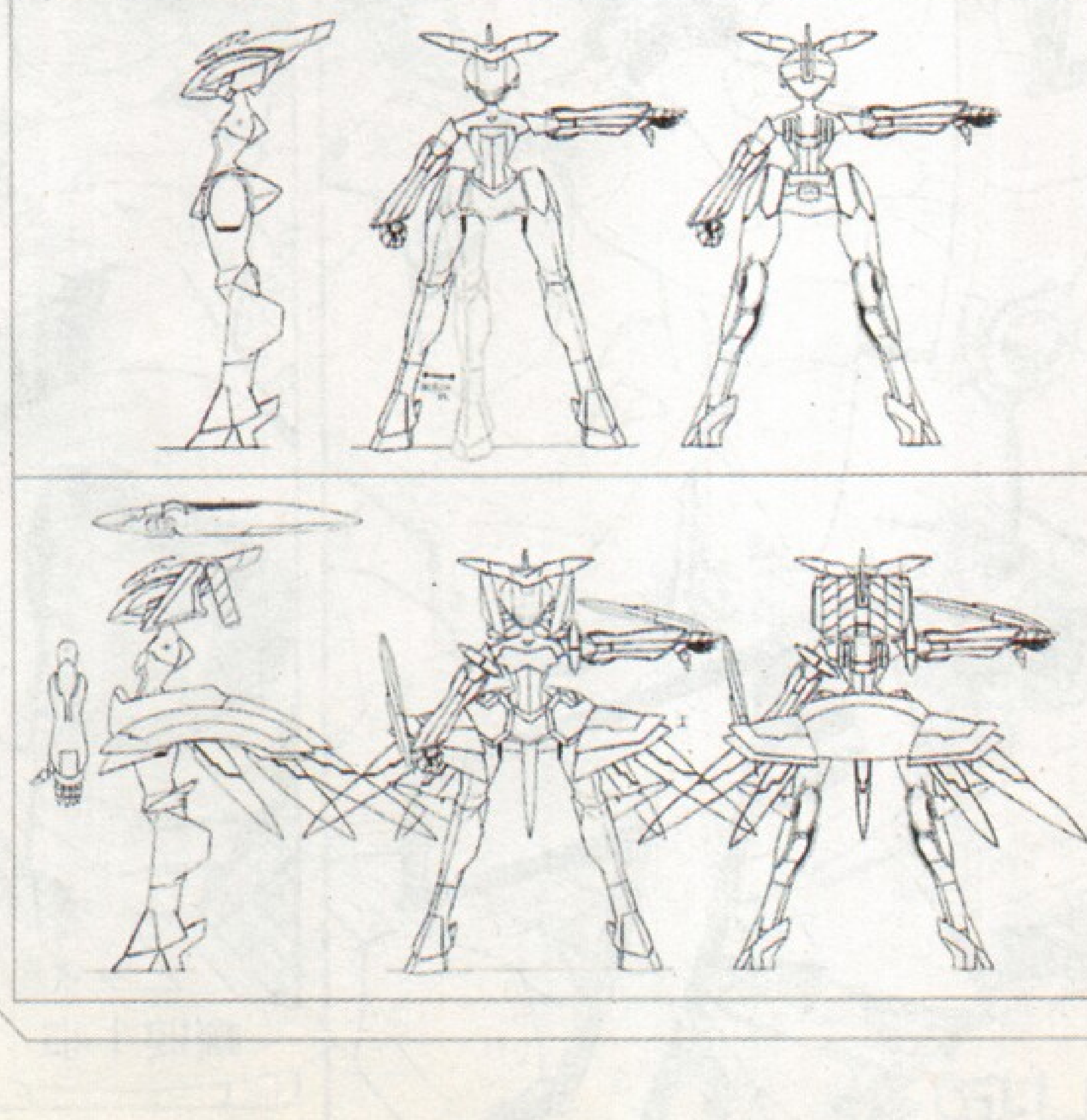
FRONT VIEW

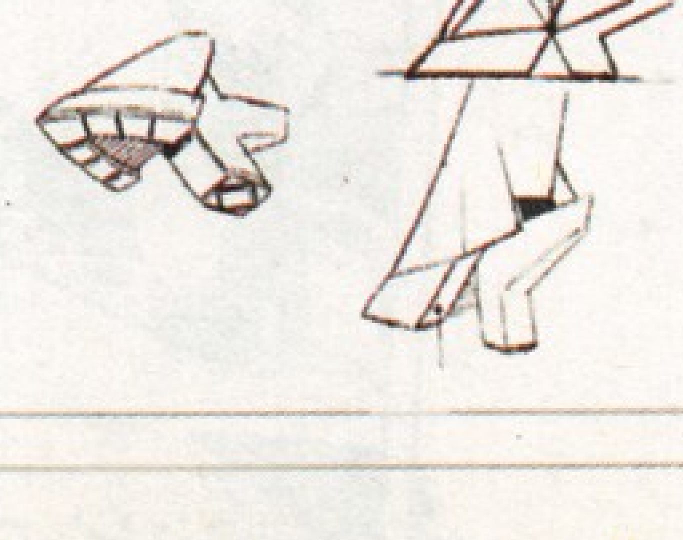
TYPE-S

SPECIFICATIONS

编　号：XAM-007S/G
名　称：菲亚里昂
全　高：15.4m
总重量：28.3t
武　装：卷筒型加农炮
　　　　新式镭射枪
　　　　音速冲击







REAR VIEW

Record of ATX
八房龍之助
原作●バンプレスト
監修●寺田貴信
©SRWOG PROJECT
就按照这样
继续攻击
!?
最后一击
钢铁的孤狼，在战场上咆哮！！

攻击范围这么广！？
这家伙……
!?
不要与其纠缠，我们的目的是轰炸兰古雷基地！
全机散开回避……
完成了
这真是架"猛机生体"……
兰古雷南西方向，第4防卫线
完全不是想像中的那样……
敌方机体……正向着防空队而来！？
Beep!
怎么回事，这个巨大的热源反应是！？

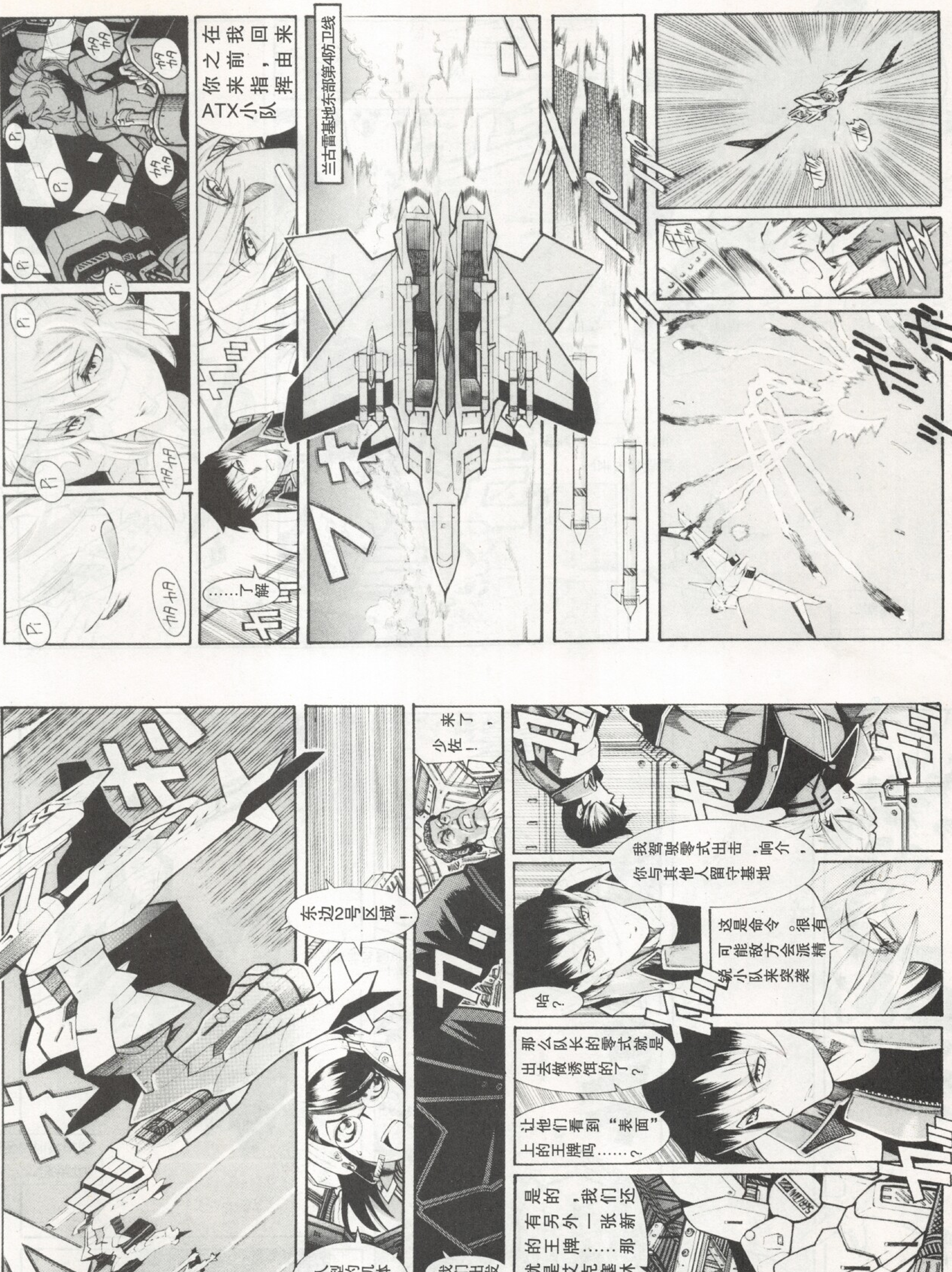
呼叫各机，呼叫各机，这里是"突击1号"
未知敌机已被全部击破！
嗯……了……？
!?
成功……
啊！
我相信你！你一定没有问题的！
但是……本次作战时，还是给我方部队造成了一定的麻烦……
如果可以解决这个问题的话……
不，关于这个问题，并不是少尉与这架机体的错误
我感觉"古铁"与自己的风格很相似
以后如果能够熟练驾驶的话……
不用再说了！没问题！MK3以后就交给你了！
对方可是空战型的机体，你驾驶MK3只用地面系武器就将其击破了！！
嗨
……其实他自己的没有必胜的把握……
太赞了！太赞了！！响介少尉！
……哈？
#3.5 Intermission.03
完全没有问题，PT部队的损伤率为0，全部机体正在返回基地
知道了
哼……
东北方面的状况怎么样了？
突击1号，了解
收到了，老大。我们马上返回基地

问题是敌方的机体
那可是空战特化型的AM。普通的陆战型PT基本上是不能与其对抗的……
博士，那你有什么对策吗？
博士，这是……？
Beep!
全体待机人员……
一级警报！一级警报！
……什么事？
#4白银的坠天使
……算上这次，应该是第5回警报了
我都与敌人交战3回了……
上次在领空勉强的迎击后我们的战力已经……
敌人的进攻路线十分广阔……
上次的未知AM暂且不提，仅从敌方战斗机的航行距离来推算，他们的据点就应该在海洋上……
可以移动的据点，是航
空母舰？……这样的话，我们是不是应该去“收网”了？
对周边区域进行再次调查，赶快去办……
我个人建议使用专门对潜艇的特殊武器吧……
博士，你看这个……
从敌方进攻的路线上来看，有几个可疑的地方……他们也许有着比我们更高级的观测感知系统也说不定……
给，这是留在特拉斯研究所中的一份资料
难道这架机体使用了……EOT技术吗？
我猜测这架不明的机体可能是元EOTI机构开发的AM
这只是身为研究员的猜测而已……
对于他们来说，即便是损伤掉潜水母舰也不愿意那架AM受损吧
……你怎么想的，响介？
……可以很容易的看出，这一连串的进攻都是为了消耗我们，当我们疲惫之时发动最后的攻击……
在第一战中，我们得知了敌方新型AM的威力后，基地的全体人员都会提高防卫等级，但这正是中了敌方的圈套……
而且，在最初就将自己的王牌露出来，也是很可疑的，也许这架AM并不是他们的王牌，真正的王牌还未出手……

没想到居然会将地雷直接射出去当做武器使用……这个真的有效果吗，响介……
为什么陆战用的机体还要加装辅助加速用的飞行翼啊——哇，这个是哇……
少尉，不要未经允许就随便乱动……
～～～哇哇……这是什么……
古铁的两肩上装备了“指向性的地雷”？
噢，这就是传说中的“重型爆弹”吧……
无论怎么说，还是不能对敌方新型的AM掉以轻心，古铁在对空战上毕竟还是处于弱势的……
是啊……
我还以为只是由于艾克塞林的推荐才入队的……
而且，在最初就将自己的王牌露出来，也是很可疑的，也许这架AM并不是他们的王牌，真正的王牌还未出手……
没想到这家伙不仅驾驶技术超群，而且还有能纵观大局的指挥才能
……
卡扎哈拉博士
没有啊，怎么会呢
我们、特拉斯研究所已经成功的将“那个”装置缩小了
要是在你的机体上装备上这个装置，我能保证它将变成一匹小野马
这、这个……
啊，也就是说现在还没有完成呀……
哎呀，是博士啊……您什么时候来的？
那个，预定要让我搭乘的机体，究竟是个什么样子啊
我非常想知道它的情况，能不能透露点情报啊——
你就等着看好戏吧，那将会是我的另一个杰作……
ふふん
我将来不会也搭乘这种“怪物”机体吧……
……虽然你说的非常不中听，但是这架机体已经让给响介少尉了，预定给你的机体与MK3完全不同……
没有关系的，做为同一小队的战友，帮助他检查一下座机也是很正常的，顺便检查一下弹药的补给情况……
做为其中的一环，让我来看看这架机体的驱动资料吧……哇……哇……哇……这是……

即便是原有的形态，实力也能在AM之上的
我并不是认输了，虽然允许你们在我的“小白”上安装那个装置，但要是没有我的继承档案你们什么都做不了
……！
一切顺利
那就太好了，实际上，我早已和整备班的人打过招呼了，他们立即就可以开始组装
那么，就这样。小姐，下面就看你的了
我想你一定愿意来配合我的工作吧？
大叔，好坏哦
我真的是这么可靠的女人吗？
放心吧，我一定会满足你的
今晚可能会通宵哦
完全没有休息的时间哦
啊~那你至少会请我喝早上的咖啡吧……
咖啡之类的随便让你喝，不过是速溶的
那个……
别理我
我要开始MK3的检修工作了，帮我去叫响介少尉来
我觉得OS相关的问题，还是应该要机师自己来解决，不是吗？
如果没有计划责任者的最终签字，你是没有权力去动我的“杰作”的……
我现在都已经迫不及待的想要将它组装完成了……
我拒绝
我开发的机体是用不着使用了EOT技术开发出来的装置的
但是，那个装置要是启动的话，你的“小白”就可以拥有单体飞行能力了。比起依靠大型加速器来实现的胡乱的飞行，还是能够自由在空中翱翔比较好啊
……总之就是不能接受
……在敌方已经投入了新型AM的情况下
对于只有老式兵器与陆战型PT的联邦军来说，无疑会陷入挨打的境况……当然了，如果EOTI机构要想这样做的话，就一定没有问题
……
现在正是能飞翔于空中的白骑士登场亮相之际啊
如果现在能够展示出ATX计划的成果，那高层们也许会改变原有的意见，不是吗？
………
……可恶，足够了，我同意就是了
这项研究早在“陨石3号”降落到地球之前我们就开始进行了……
还有，我所说的那个装置，也并不是完全使用了EOT的技术……

太阳升起来了，外部装甲的温度升高
敌人的进攻好像变得更加凶猛了
马上又会有敌机过来吧……？
提升高度，喂……
!!
我们被锁定了！？敌机在哪？怎么回事！？
天贝斯特少佐，敌方的机师们差不多已经到极限了……
是吗，舰长
但，现在还不是总攻的时候
先让航空部队撤下，将AM部队投入
最好能让AM部队就将敌方全灭
遵命
那、与僚舰的联络呢？
我们与友军的作战时间不知是否有变更，确认一下吗？
不，不用了
难道说就只有我们单独展开作战？
就是这样
这样一来，我的心愿也许就能了结
看到联邦的军人们都从我眼前"蒸发"掉


兰古雷基地东部第4防卫线
在我回来之前，由你来指挥ATX小队
……了解
来了，少佐！
东边2号区域！
人型的机体，AM！？
我们出发
我驾驶零式出击，响介，你与其他人留守基地
这是命令。很有可能敌方会派精锐小队来突袭
哈？
那么队长的零式就是出去做诱饵的了？
让他们看到“表面”上的王牌吗……？
是的，我们还有另外一张新的王牌……那就是艾克塞林的新型机

!!
全机散开！不要被爆炸卷进去了！！
躲避！
躲避！
他是从云层的下方过来的！！
兰古雷的特机出来了！！
!!

嗯嗯～推进系统的最终调整还是需要一些时间的……
艾克塞林，试作机还是没有准备好吗？
反之，我们这里才更加危险
响介少尉，队长独自一人出击，真的没有问题吗？
他可不是随便就能被人击破的……
在这批AM之外，还至少有一个家伙……
现在的攻击模式，就是他在指挥的……
这种攻击方式，难道是……！？
的，就这样，没有必要将他击破……
继续扰乱作战
……总觉得兰古雷基的剑击型特机的攻击方式在哪里看到过……

克塞林！试作机好了吗！
嗯～
特别是你的试作机，搭载了“特拉斯引擎”，更不能让敌方破坏掉……
女孩子出门前都需要准备时间的嘛……？艾
了解了，你们再坚持一会
让博士们加快速度，这种情况下，多一架机体就多一分胜算
……好吧
了解
这里是5号机，对空机枪已经全部清理完毕了
Dok
Dok
全机，反侦察模式解除
我们的目标在基地的跑道附近
为什么让敌人突破最终防卫线！？
貌似是我们的防卫网出现了漏洞，敌方以超低空飞行快速冲了近来……这些敌机都搭载有反侦察装置……
北侧，第一跑道被破坏！
敌方机体使用的是AP炸弹
基地的地下设施也会受到一定的影响……

成功了……
嗯！！
呼叫1号机…5号机被击破了！
Dok Dok Dok Dok
敌方的新机体出来了！
就趁现在发动进攻……
这场乱战……究竟能否成功渡过呢
次回继续……
噢噢
Beep!

剧本解读

《超级机器人大战A》精彩对白连载

boss■锵锵锵！一切正常！今天天气不错，真是个约会的好天气啊。你说是吧沙也加。

沙也加■你在说什么啊，boss我们不是在约会是在巡逻啊。你再这么大意的话，又会被战斗兽打败的啊。

boss■不要紧啦。战斗兽之类的，我的机器人两三下就可以解决了。

沙也加■而且我们来这里，最重要的目的可是对落下的不明物体进行调查啊?

boss■所长也说过啊，那是陨石啊，沙也加。

沙也加■外星人的侵略已经开始了啊？如果那是敌人的……啊?

boss■啊，话还没说完战斗兽就出现了！？

沙也加■好像不是。对了，那就是落下的物体吧。我们去看看吧，boss。

于是两人便去一看究竟：

沙也加■这是……机器人！？……驾驭舱里有人啊。

boss■喂，你坚强一点啊！

？？？■……呜……柠……柠檬……。

沙也加■什么……？那是人的名字……?

？？？■呜……。

boss■他醒过来了啊。

？？？■……嗯……这里是……?

沙也加■这里是科学要塞研究所内侧的海岸啊。你是谁？为什么会来这里?

？？？■我是……谁？……我到底是……谁啊……？为什么我会来到这种地方……?

boss■喂，你不要开玩笑啊！

？？？■……要真是开玩笑，我会说得更风趣啊。

沙也加■难道……你。

？？？■可恶……什么也想不起来……好像我是丧失记忆了……

boss■是真的吗！？

沙也加■啊，我叫沙也加。弓沙也加。这位叫boss。……你叫什么名字？真什么也想不起来了吗！？

？？？■……要是你这样的美人能kiss我一下的话可能我就会想起来了吧。

沙也加■啊……?

？？？■我只是开玩笑的啦。……不过我真的不知道自己是谁啊。

沙也加■真是的，这种玩笑一点也不好笑。

boss■这种家伙，我们别理他不就行了?

沙也加■那可不行啊。我们还得调查这个机器人啊。……也许，这就是最近父亲提到的军队的新兵器吧。

boss■我说，你真的什么也记不起来了吗?

？？？■请，等一下……对了……阿克塞尔……。

沙也加■那是……你的名字吗?

阿克塞尔■好像是……我也不怎么清楚。除此之外我就什么也不记得了。

boss■你只记得名字吗。好吧，总之我们先把他带到研究所去……喂！沙也加！

沙也加■啊！？

暗黑大将军■联络中说的那个战斗机器人。就是那个吧。

沙也加■要塞……戴莫尼卡！米开奈帝国军！？

暗黑大将军■哈哈，那不是魔神Z的同伙吗。……那么那机器人，和他们是一伙的吧?

boss■这只是碰巧吗?

沙也加■他们是冲着这机器人来的！？

暗黑大将军■出击吧！战斗兽们！

阿克塞尔■检查燃料……消费了很多啊。……机休的损伤轻微……好像还能够战斗啊。

沙也加■你！？

阿克塞尔■我们现在只有应战吧。……好像不是两三下就可以解决问题啊。你们快逃走！

boss■开什么玩笑！　要我夹着尾巴逃走，这让我和机器人的

脸往哪里挂啊！
阿克塞尔■不过敌人数量很多啊。……不过我觉得好像我能够打败他们啊。
沙也加■不要紧的，我已经发出了求救信号了。
……会打败■不对是一定能打败他们的同伴们很快就会来救我们的！
阿克塞尔■……？
暗黑大将军■哈哈哈！正好！在回收那机体之前，我就顺便拿你们来血祭！
阿克塞尔■（操作方法……我还知道。好像我并没有把什么都忘了啊……就试试看吧）

一会儿之后，甲儿出现了：

甲儿■嘿，我来得最快啊！
阿克塞尔■敌人！？
沙也加■等一下，那是我们的伙伴啊！甲儿！
暗黑大将军■嗯！魔神Z！是兜甲儿吗！
甲儿■居然欺负女人，真是很合你的兴趣啊！暗黑大将军！
暗黑大将军■可恶，这讨厌的家伙！战斗机器人的回收一会儿再说！你觉悟吧，兜甲儿！
阿克塞尔■魔神……Z……
boss■什么嘛，你不知道魔神Z啊！哈，我boss机器人大人会把你刚才说的丧失记的事当没听到的。
阿克塞尔■（不是啊……我明明没见过它……可是……？）
沙也加■甲儿！　铁也呢！？
甲儿■嘿，我怎么知道！他一定又在什么地方磨蹭吧？
沙也加■真是的，你们两个就不能友好相处吗！？
甲儿■…………
boss■喂，甲儿。
甲儿■那边那我没见过的机器人你能动吧！？跟我一起来吧！开战吧！
阿克塞尔■感觉，气氛不对啊……这是怎么回事？
沙也加■这有很多的原因啊。
暗黑大将军■你们又在唠叨什么！可恶，不过是增加了魔神Z一机而已！打倒他们！

一阵铁也他们也到达了：

铁也■甲儿，你没事吧！？
暗黑大将军■那是！可恶，早知道会这样，我应该多带些战斗兽来的啊！
阿克塞尔■黑色的机体……2台！？不，那是别的东西吧？
甲儿■你总算出现了啊。不过我说了没问题的嘛。铁也你呆在那里看着就行了！
铁也■你不要太勉强。不可以用魔神Z乱来啊。
甲儿■什么啊，你说得太过分了，不是吗？
铁也■………
阿克塞尔■……这是怎么回事？这两个人，关系不好吗？

大家总算把敌人全打倒了：

暗黑大将军■可恶，没办法了。暂时先撤退！
阿克塞尔■（这机体……比我想像中的更有战斗力啊。）
阿克塞尔■结束了吗……这些家伙，是什么人？
淳■对了你是？
沙也加■他叫阿克塞尔。好像米开奈帝国的人……在追他啊。
铁也■这与那机器人有关系吗？
阿克塞尔■这个嘛。我什么也不记得啊。
铁也■什么也不记得？就是说丧失记忆了吗？太可笑了。
沙也加■真的是，铁也！那好像是真的啊。总之我们回研究所吧。
boss■好，赶快回去吧！喂？甲儿？
甲儿■（这家伙非常习惯于，战斗啊。……虽然他不像是什么坏人……不过我却有种不好的预感。）

在科学要塞研究所管制室大家开始谈起局势还有阿克塞尔的事：

剑造■……由医疗组的诊察結果来看……他是真的丧失了记忆。恐怕原因是坠落到地面时受到的冲击吧……
阿克塞尔■啊～，希望这只是一时的才好……
铁也■他是从宇宙坠落到这里来的？
剑造■嗯。我和联邦军联络过了，不过……
甲儿■你有什么事不放心吗？　父亲。
剑造■就是说要是那机体是涉及到军事机密的机器人的话……我们可能会陷人麻烦啊。
阿克塞尔■而身为关键人物的我却又丧失了记忆……这样的话就只能听天由命了啊。
甲儿■你不要多嘴啊，真是的。
沙也加■那要我们要怎么处理阿克塞尔啊？
剑造■嗯。在军队有正式的通知之前，我决定就让他呆在这科学要塞研究所里。你们要好好相处啊。
阿克塞尔■我是丧失了记忆的阿克塞尔。请多关照。
淳■我还真听人这么打招呼过。我叫炎淳，请多关照。
铁也■……。
淳■真是的，铁也。
铁也■我叫剑铁也。
淳■对不起。最近的铁也，情况有点不对劲。
铁也■我和平常没两样。
淳■你骗我。一发生什么事你就和甲儿顶撞……那一点也不像铁也啊。
甲儿■就是啊。那是从我来到这科学要塞研究所的时候开始的吧？
铁也■根本与那无关。
淳■………
剑造■轮到最后一个了，我重新自己介绍一下。我叫兜剑造……是这个科学要塞研究所的所长。
阿克塞尔■你是甲儿的父亲吧。……好像你受了相当多的苦啊。
剑造■嗯？　你是指我这身体吗？哈哈，我很喜欢现在的我啊。
铁也■…………。
剑造■对了，关于他驾驶的机体我就以目前所知的简单来说明一下吧。
阿克塞尔■拜托你了，所长。……那可是我恢复记忆，的唯一线索啊……。
剑造■不过，那机体有太多让人不解的地方啊。由电脑的资料来看……它的机体型号好像是EG-X・soulgain，采用了实名登录制，是只能由他本人操纵的机体。
沙也加■EG—X……实名登录制……？
阿克塞尔■（EG-X……EG-X……）
淳■阿克塞尔？你怎么了？

阿克塞尔■啊？哈哈，没什么啊，淳。那么，所长，请你继续。
剑造■嗯，这种技术最近军队方面好像也正在进行研究……以指纹和声波之类的个人情报锁定机体，设定为只有由特定的机师才能驾驶。
甲儿■那就是……soulgain?
阿克塞尔■实名登录制……嗯，我也不清楚啊。
铁也■有一点可以肯定，就是你是某个组织的成员啊。
甲儿■你为什么会知道啊，铁也。
铁也■必须登录才能驾驶的机器人你就没办法捡来或者偷盗了吧。……就是说，有把他当成机师登录的组织在啊。你要多用用脑子啊，甲儿。
甲儿■你那种态度，算什么啊！
淳■你们两个，全住口啊！　铁也！
阿克塞尔■唉。
剑造■咳咳！下面是我个人的观点，soulgain好像是以一击必杀为目的的强袭用机体。重点全放在装甲和力量上。
boss■就是说，它是以力量来压倒一切的机体是吧？
剑造■好像它也可以像魔神一样把腕部分离开用来进行攻擊，不过那个好像只是起到一定的牵制作用。可以说它的设计理念与魔神系列很相似吧。
沙也加■我说，阿克塞尔。听了这么多，你就没有想起什么来吗?
阿克塞尔■没有啊，我听得是很兴奋。……不过却没有任何头绪啊。
剑造■只是，关于它的原动力……能源方面还不清楚。基本上它好像是以电力为动力的……不过好像它也在使用机师的生命能源啊。在现阶段还不能下定论。
甲儿■机师和机器人全都是迷吗，这是怎么回事啊。
阿克塞尔■就算你这么问我，我也回答不来啊。……啊，对了所长能就刚才那些像怪物的家伙，说明一下吗？还有……我觉得敌人好像不只是只有它们啊……。
剑造■我明白了。我就来总结一下吧甲儿，铁也也要好好听啊。

别一方面在帝国司令室：

地狱大元帅■暗黑大将军，对那机体的回收……你好像失败了啊。
暗黑大将军■可恶……要是没有魔神他们的阻碍，我早就成功了啊。
地狱大元帅■你还是老样子就会死不认输啊……饶了我吧，我对那家伙的牢骚也听腻了啊。
暗黑大将军■你是在说那个疯女人吗。真无聊，就让她那样喊叫好了！

画面又回到科学要塞研究所管制室：

阿克塞尔■基嘎诺斯帝国和……外星人军！？还有地底帝国?
剑造■对。地底帝国就是……刚才和你们战斗过的敌人。
甲儿■基嘎诺斯……最近很不安分啊。
剑造■那是在基嘎诺斯事变之后。虽然他们嘴里在说什么……人类的再生之类的，不过在我看来，他们只是战争狂而已。
阿克塞尔■人类的……再生?
沙也加■这我听父亲说过。他们说什么为了维持自己的统治……就必须消灭过分增长的人类，于是就来攻击我们了。
阿克塞尔■……啊?
铁也■说什么要减少人类之类的那不过是把战斗正当化的借口而已。
甲儿■外星人和基嘎诺斯军也是那样，我对地底帝国……米开奈那些人已经厌倦了。
剑造■我从早乙女博士那里听到了个……不怎么好的消息啊，听说他们和百鬼帝国有关联啊。
铁也■早乙女……盖塔机器人啊。
boss■真是的。敌人太多脑袋都要炸了啊。
阿克塞尔■我由不知什么地方坠落下来，失去了记忆而且又身陷激战区啊。……真是让人不舒服啊。
剑造■由此来看。我们这样分散是战胜不了他们的……所以，现在有组织在考虑，把超级机器人集合起来，一起对抗敌人。
甲儿■我们也打算去加入他们啊。他们的中心部队，是那朗德·贝尔队啊?
阿克塞尔■朗德……贝尔?
铁也■地球联邦军独立部队朗德·贝尔。是在一年战争時出了名的联邦的虎之子啊。
阿克塞尔■地球联邦军……独立部队……朗德·贝尔……。
沙也加■难道……你对它有印象?
阿克塞尔■啊，不是，是我在自言自语。……我好像以前听说过啊……

科学要塞研究所格纳库阿克塞尔正在检修机器沙也加就通知说要开会：

阿克塞尔■这样就行了……那么。soulgain检修结束。
沙也加■阿克塞尔。接下来要开会,所长说希望你也能参加。
阿克塞尔■嗯……开会?
沙也加■听说是要在与朗德·贝尔队汇合之前,决定我们的行动方针啊。
阿克塞尔■我明白了。不过……我总有,一种不好的预感啊。
沙也加■实际上……啊。甲儿和铁也,越来越合不来了啊。

百鬼帝国要塞岛在瓦尔器梅德斯的提议下，敌人决定组成共同战线：

布莱■你终于来了啊,暗黑大将军……噢,地狱大元帅也一起来了吗?
地狱大元帅■布莱大帝,百鬼帝国找我们有什么事吗。
布莱■据我所知,你们好像正在为对付魔神他们的抵抗而伤脑筋啊。
地狱大元帅■你还说得出来。我听说你们才是一直被盖塔折磨的抬不起头来啊。
布莱■呜……

甲儿■这个嘛，不管怎么说　大家应该都知道的啊。朗德·贝尔队可是有名的部队啊。

剑造■不，对丧失了记忆的他来说，这可很重要啊。……你想起什么来了吗?

阿克塞尔■……想不起来啊。

剑造■接下来，魔神小组就出发去早乙女研究所，和他们汇合吧。阿克塞尔，你也参加如何啊?

阿克塞尔■啊！？我可以参加吗！？不不，请一定要让我参加！我可能因此会想起什么来也不一定。

甲儿■噢，那真是欢迎啊。

铁也■等一下，甲儿。不要这么简单的就下结论啊。我们可还不知道这家伙的真正身份啊。

甲儿■铁也，他可和我们一起与米开奈战斗过啊！？对此也要怀疑，你一定是脑子出了问题。

铁也■老话说得好，要骗倒敌人就先要骗倒自己人。你这样就轻易相信别人真是让人难以置信啊。

甲儿■你说什么！？

淳■铁也!

沙也加■甲儿也一样！　快住口啊!

阿克塞尔■好像……他们全各自为阵啊。

boss■你不要在意啊。

剑造■唉……。

阿克塞尔■（今后会怎么样呢。……可是朗德·贝尔，还有soulgain，我……到底是什么人……？）

在宇宙深处:

？？？1■……情况如何啊?

？？？2■可以说……一切都很顺利……不过，不知道为什么，转移時的能源数值，远远超过我们予想的极限值……而且，转送点好像也有点偏离。

？？？1■要是失败了的话，必须马上采取下一步行动啊。

？？？2■你不要这么紧张。机体的转移本身是成功的啊。只是地点有点偏离而已……本来打算由宇宙发动攻击的，现在变成了由地上发动啊。不过……。

？？？1■不过……什么啊?

？？？2■那也许对机师的生命不会构成威胁……不过可能会对精神造成障碍啊。

？？？1■是他的话，只要他活着就不会有问题啊……。

？？？2■啊，真是少见……你居然会这么相信人类啊。

？？？1■人总比模仿人类做的木偶要好的多吧……就是这么回事啊。

？？？2■那个女孩子……他虽然也能继续执行任务。不过，在执行任务的可靠性方面她可在他之上啊。

？？？1■要是他失败了的话，我会考虑用她的。

？？？2■（阿克塞尔……你一定要平安啊）

瓦尔器梅德斯■你们这样彼此责备对方是没办法取胜的啊。

暗黑大将军■你是……镪倍尔星人的……。

瓦尔器梅德斯■我奉女王嘉内拉大人的命令……来帮助你们这些地上的朋友,我是总统帅瓦尔器梅德斯。

布莱■噢,终于露面了啊,镪倍尔星人。

瓦尔器梅德斯■听说好像,魔神和盖塔他们,为了对抗我们,要去参加什么朗德·贝尔队。

暗黑大将军■什么朗德·贝尔啊。那种小角色我会用战斗兽把他们全踹飞!

地狱大元帅■不过,光魔神他们就已经让我们感觉棘手也是事实啊。

暗黑大将军■嗯……。

布莱■你叫瓦尔器梅德斯是吧。你不会只是想说这些才来到这里的吧。

瓦尔器梅德斯■当然。敌人要是集中在一起的话……我们也集中起来大家觉得如何啊?

暗黑大将军■你是要我们形成共同战线吗?

瓦尔器梅德斯■根据我们得到的情報,盖塔已经为了和魔神他们汇合,出发去了科学要塞研究所……。

布莱■嗯……在他们汇合之前,把他们各各击破就行了……只要打倒了盖塔,要夺取盖塔线增幅炉,就再容易不过了。

地狱大元帅■只要打倒了魔神他们,就等于得到了光子力能源和超合金Z啊。

瓦尔器梅德斯■好像你们已经达成共识了啊。我们镪倍尔星会派出当盖尔将军去协助你们。……他是我不争气的弟弟啊。

布莱■是要以牙还牙,以汇合来对付汇合吗?哈哈！越来越有趣了不是吗!

暗黑大将军■……哼。

瓦尔器梅德斯■那么,我还要做准备,就此告辞了……。

瓦尔器梅德斯■（嘉内拉様也太难以琢磨了……说是要让他们自相残杀,那又为什么要我瓦尔器梅德斯和这些地底人联手呢……）

地狱大元帅■布莱大帝……你怎么想?

布莱■他们毕竟是宇宙人。是在等我们和人类相互争斗,打算坐收渔人之利吧。……算了,盖塔他们不是这么容易就能打倒也是事实啊。

地狱大元帅■这也是个好机会吧……嘿嘿。

布莱■那么要先攻击那边呢？是魔神他们,还是盖塔啊。

暗黑大将军■我想先攻下魔神他们所在的科学要塞研究所。听说那里有的未知的机体。

地狱大元帅■是你没有回收成功的那机体吗。

暗黑大将军■嗯。……这个好机会,我们当然不能错过。

科学要塞研究所会议室中甲儿，铁也因意见不合而大大争吵:

甲儿■所以！我说了多少次了啊,铁也！现在应该找出敌人的根据地,然后大家集中起来一口气发动总攻击!

铁也■可是甲儿,我们的敌人不只是一个！要是在对付米开奈的时候,受到其它敌人的袭击怎么办！？

剑造■嗯……确实,也有这个可能性啊。

铁也■我们暂时应该集中精力防守。

甲儿■你在说什么！进攻才是最好的防御啊！？我们又不是缩头乌龟,能一直做什么防御之类的事吗!

铁也■我可没有同意去参加朗德·贝尔。那全是甲儿你们擅自决定的。

甲儿■你要适可而止啊,铁也!

铁也■那正是我要说的……!

阿克塞尔■我说……我听说是要开会啊。什么时候开始变成了兜和剑60分钟的单挑了啊?

沙也加■就是啊,甲儿和铁也你们冷静点啊!

淳■……铁也。

剑造■（不行了。以这样各自为营的状态的话恐怕……）

淳■铁也,我看错你了。你,是这么小气的人吗！？甲儿来了之后……铁也,你就越来越奇怪了啊。

铁也■切,你打算对我说教吗?……甲儿和我,根本就完全不同。

淳■你倒是说说什么地方不同啊!

铁也■……淳,我们是没有人愿意救助的孤儿。和在兜博士身边,过着安稳生活的他,根本就不是同类。

淳■铁也……你是在妒忌甲儿吗?是在妒忌他有温暖的家。

铁也■我也是个有血有肉的人啊。也是有感情的。他这种被所长检修着,过惯了安稳生活的天真,我看不惯啊……!

淳■……铁也,你果然很奇怪啊。平常的你到什么地方去了……?

阿克塞尔■真是的……这样人心涣散真能打败米开奈帝国他们吗?

剑造■阿克塞尔,你来的正好。我来介绍一下。蕾蒂 . 安 ,他就是刚才我提到的阿克塞尔。

蕾蒂 ■只能与你通信真是不好意思。我们也,很焦急啊。……不过,你丧失了记忆一定够呛吧。

阿克塞尔■哪里,也没什么啊。……对了,她是谁啊?

剑造■蕾蒂 . 安 女史……是联邦军的PRE,你把它当成情报部之类的就行了。她是那个组织的负责人。她在为我们和朗德・贝尔队的汇合牵线搭桥。

阿克塞尔■原来如此。啊,我叫阿克塞尔。请多关照。

蕾蒂 ■你的事我听说了。听说你驾驶了连兜博士也不什么了解的机体啊。

阿克塞尔■是啊。虽然由我开口这么不怎么好,不过要是你有什么情报的话请通知我啊。

蕾蒂 ■我明白了。……你也不要太勉强啊。

阿克塞尔■谢谢你。……对了,你知道什么能治疗丧失记忆的药吗?

蕾蒂 ■我没听说过有这种药啊。

甲儿■嗯,你在这里啊。哟,阿克塞尔,关于你想恢复记忆的事我倒是有个好办法啊?

阿克塞尔■噢!你是说真的吗!?

甲儿■不是有人说,丧失记忆的话只要,再受到与当时相同状况的冲击就能治愈了不是吗?

沙也加■这么说的话,我确实听说过啊。

甲儿■所以啊。这次我们也照那样做啊。

阿克塞尔■我丧失记忆的時候……,可是机体坠落啊!

甲儿■没问题的。上次你不就没事,这次一定也没事的啊。

蕾蒂 ■……在汇合之前,我希望你们不要乱来。

阿克塞尔■瞧,蕾蒂女士也这么说了。我们还是尊重女性的意見为好。

甲儿■嗯,真没办法啊。

boss■那么来蹦极不就行了?

甲儿■说的对。boss你的头脑偶尔也会很灵光嘛。

阿克塞尔■蹦极?

剑造■喂,我希望你们不要乱来啊。

蕾蒂 ■兜博士,朗德・贝尔队现在正出发去地球。……我想到你们那里还要一段时间,到时候就麻烦你们了。

剑造■我明白了。这事你放心交给我们好了。

蕾蒂 ■盖塔机器人已经出发去你们那里了。……那么,希望你们一切顺利。

boss■啊哈,像蕾蒂女士那样有女人味的女性也不错嘛。

甲儿■boss只要是美女的话就是谁都无所谓啊。

boss■没这回事。你不要说这种失礼的话!

阿克塞尔■光是美女我可不喜欢啊。怎么说呢……我喜欢开朗的顾家的,擅长编织之类的女性啊。

沙也加■真是的,男人全是这样啊。

阿克塞尔■哈那先不说就要到来的盖塔机器人是怎么样的机器人啊?

剑造■是由3台盖塔机器合体而成的机器人啊。是可根据合体组合情况不同,变形成盖塔1,2,3这3种类型的机器人。

甲儿■好像盖塔1是空中用的,盖塔2是地上用的,盖塔3是水中用的吧。

阿克塞尔■嘿,就是说它能根据战斗的场所自由变化形态吧。

就在此时敌人突然出现了:

甲儿■什么啊,有敌人吗?

剑造■……没错……!魔神小组,请马上出击!

当盖尔■哼,那就是科学要塞研究所吧。这帮人居然连那种小角色都对付不了,米开奈也好百鬼也好,果然只是地球上的生物啊!哈哈哈!

暗黑大将军■根本对什么都不了解就那么自以为是。

希多拉■不要这么说嘛,暗黑大将军。怎么说人家也是将军啊。就让他为我们开路吧。

暗黑大将军■哼。

当盖尔■嗯,你刚才说什么了吗?

希多拉■没有啊,将军好不容易才来这里一趟,一定要让我们见识一下将军阁下的实力啊。

当盖尔■哈哈哈!好啊,我就让你们见识一下我的实力!

暗黑大将军■真是个单纯的家伙。

甲儿■敌人来了! 沙也加,boss!准备好了吗!?

沙也加■可以了啊,甲儿!

boss■我要打他们打飞!

甲儿■魔神!go!

淳■铁也,我们也出击吧!

淳■喂!铁也!

铁也■fire・on!

boss■那是什么啊。敌人里有从没见过的机器啊!?

淳■那是百鬼帝国的机器人……不,不仅仅如此。

当盖尔■哈哈哈!我是镪倍尔星的当盖尔将军!魔神之类的,我两三下就可以解决了!

剑造■镪倍尔星人……!?米开奈帝国这些家伙,和外星人联手了吗?

铁甲鬼■呜……我可是为了和盖塔战斗才制造了这机器铁甲鬼啊!?他们却偏偏不在这里……!

胡蝶鬼■哼哼……有什么关系啊。就把这当成正式比赛前的练习吧。

铁甲鬼■可恶!

阿克塞尔■啊哈,这里也有人帮忙啊!

暗黑大将军■那是……!就是它!是上次的那个机器人!

希多拉■哈哈,就是那个啊。

甲儿■喂,你不要太勉强啊!

阿克塞尔■我既然吃了你们的饭,什么也不做不太好吧。

甲儿■嘿,你居然这么懂礼节。我喜欢啊!

阿克塞尔■(而且,什么也不做记忆根本不会恢复。)

铁也■敌人可就在面前啊!现在是吵闹的时候吗!

甲儿■嗯! 铁也!你不要擅自行动,会受到敌人的集中攻击的!

铁也■你不要对我的做法说三道四!

甲儿■什么! 我不管你了。大魔神被干掉好了!

剑造■你们两个冷静点!再过2分钟,盖塔机器人应该会来了。你们要和他们合作。

铁也■我等不了这2分钟了。现在速度才是最重要的!

阿克塞尔■这样下去,真的没问题吗。

一阵之后终于盖塔出现了:

剑造■由正南方出现飞行物体……他们来了吗!
沙也加■是盖塔机器人!
杰克■哈哈哈哈哈！就由ME来当你们的对手好了！谁先来都行,放马过来吧!
梅莉■让你们久等了!
阿克塞尔■那就是……盖塔机器人！原来如此,银色的机体还有……那像雨衣一样的东西是beam coat吗！？
杰克■既然ME来了你们就不用担心了!
阿克塞尔■可是,它要怎么样才能变形成3种形态呢?
甲儿■不是啦！那不是盖塔啊!
杰克■这是德州马克！是AMERICAN・VERY　VERY STRONG的机器人!
龙■杰克,不是叫你不要擅自行动了吗!
甲儿■噢！龙！阿克塞尔,那才是盖塔机器人!
龙■好像我们来得正是时候啊。
武藏■就让我们大干一场吧!
铁也■切,有我一个人就够了。
隼人■你还是老样子啊,铁也。不要这么说嘛,我们要好好相处啊。
铁也■哼。
龙■发生什么事了吗?　甲儿。
甲儿■这个嘛……发生了很多事啊。
杰克■就交给ME好了!
梅莉■哥哥,不可大意啊。
龙■噢,有没见过的机体在啊?
甲儿■啊,他是我们的同伴,请不要攻击他。详细情况一会儿我再说明!
阿克塞尔■叫我阿克塞尔好了。请多关照,盖塔小组。
龙■啊,我明白了。战斗吧。先把他们打倒!
白骨鬼■盖塔也来了吗?看起来好像有点棘手啊。
希多拉■你在说什么不争气的话,白骨鬼！你在这里打倒他们的话,我就让你和你女儿见面!
白骨鬼■什么……！你会让我和女儿莉莎见面吗！？哼哼……有你这句话我就放心了……觉悟吧！盖塔!
铁甲鬼■那是盖塔吗！哼哼,盖塔来了的话就不一样了!
胡蝶鬼■因为伙伴的加入而气势高涨的,好像不只是人类们啊,呵呵。

消灭敌人之后龙等人对铁也与甲儿两人的关系很不理解:

剑造■你们辛苦了。盖塔小组的各位,多亏你们我们总算得救了。
铁也■本来我一个人就可以打倒他们的。
淳■真是的,铁也！……对不起,铁也,最近很奇怪。
武藏■真是的,真没想到来帮忙却还要被人奚落啊。
龙■铁也,到底……发生什么事了?
铁也■…………。
隼人■你叫阿克塞尔……是吧?你,知道理由吗?
阿克塞尔■这个嘛……我来这里的时候就已经是这种样子了啊。

百鬼帝国要塞岛，众敌人自然对这次的失败不满:

当盖尔■我可没听说过,盖塔这么早就会来汇合啊!
布莱■我们也不知道啊。
暗黑大将军■(布莱这家伙,是想装蒜吗?)
地狱大元帅■不过,将军所谓的指挥,只是这样横冲直撞吗?会对你有所期待我真是个傻瓜啊。
当盖尔■你说什么,还说得这么拽!

瓦尔器梅德斯■你闭嘴啊,当盖尔！不要给镪倍尔星人丢脸!
当盖尔■你说什么,大哥!
瓦尔器梅德斯■布莱大帝,地狱大元帅……下次一定让我瓦尔器梅德斯参战。
地狱大元帅■明明失败了一次了你们居然还要……。
布莱■哈，又有什么关系。……瓦尔器梅德斯总统帅,我会期待你的表现的。
瓦尔器梅德斯■好的,我还要准备新的熔岩兽就告辞了……走吧当盖尔。
当盖尔■呜……。
暗黑大将军■你是什么意思啊,布莱大帝。居然又给那些家伙机会!
布莱■哈哈……要是连着两次失败的话,他们也不能这样盛气凌人了吧。就算他们成功了,那也没什么不好啊。
地狱大元帅■原来如此……哼哼。你是要把王牌留到最后吧。

科学要塞研究所管制室，众人正在攀谈时突然又收到了求救的信号:

杰克■YES！VICTORY,啊!
梅莉■哥哥,你稍微安静点行不行?兜博士可就在面前啊。
杰克■OH , I AM SORRY。
铁也■这家伙怎么回事啊,他就不能说句像样的日本话吗?
杰克■WHAT?ME的JAPANESE,有什么不对吗?
淳■反正大家都知道他在说什么,又有什么关系,铁也。
米切尔■那么兜博士,在和朗德・贝尔汇合之前就要打扰你们了。
剑造■哪里哪里,彼此彼此啊。盖塔小组的团队精神,也会给魔神小组带来好的影响吧。
铁也■哼。
甲儿■你说什么?
龙■博士,到底是怎么了啊?他们两个人……?
剑造■出了点问题啊。没什么,很快他们就会和好的。
甲儿■爸爸,那种家伙。别理他啊。
剑造■甲儿,不要说这种话。
铁也■可恶……盖塔的人也有亲人。这样的话我们,只会成为多余的人……!
淳(铁也……你还不明白吗。你这种妒忌真让自己陷入孤立啊……)
甲儿■可恶,剑铁也这家伙……总有一天,我要和他一决胜负!
阿克塞尔■兜,不要这么冲动啊。
甲儿■先出来找岔的可是铁也啊！?
阿克塞尔■……真是个麻烦的问题啊。这里就没有可以商量的人吗?
米切尔■兜博士,有来自戴莫比克的SOS。听说他们正在受到巴姆星人的攻击!
剑造■什么！?

未完待续

剧本解读

《超级机器人大战w》精彩对白连载

瓦尔斯托克/一马自己的房间内，主角一马正在写航海日志：

一马■航海日志：联合宇宙历99.6.25。最终，破产的危机仍在继续……。上次的委托以经费出现了财政赤字而结束。父亲虽然说要向叫着什么弗里曼的人要赦要追加报酬，不过希望好像很渺茫。工钱好像也是那样我对家里人这样对待我实在是无法接受。这样的话我本应该离家出走溜进抚子号，去火星的。人类的太阳系出入据点火星……。是作为托运者应该去一次的地方之一。据保里斯说太阳系的行星在旧世纪好像是9个。不过，最远的那个……名字我虽然忘了，不过那颗星从行星中落选了，现在成了8大行星。太阳系虽然因那失去了那行星的公转轨道而变窄了，不过宇宙依然广阔。真想哪天出去旅游啊！……比起这种充满冒险色彩的事，现在更重要的是解决快破产的危机。期待父亲的交涉能成功……嗯。

另一方面在瓦尔斯托克/舰桥，布雷斯正与弗里曼在交涉中，迪奥他们也见到了自己的上司：

弗里曼■……状况我明白了，布雷斯。首先让我慰劳一下你们成功达成了委托。
布雷斯■比起你这种毫无诚意的感谢，现金更会让托运者更开心。……因此，你就不能想想办法吗？
弗里曼■很不巧，外宇宙开发机构是宇宙开发公团的一个部门而已，不是我的私人组织。关于这预算，不得到公团总裁的同意的话就不能自由使用。
布雷斯■你所说的公团总裁难道是指……。
弗里曼■对。是你也认识的大河幸太郎。
布雷斯■没想到会和那gold tiger在这种地方遇上……。
弗里曼■曾有一度你和他是被通辑和通辑的关系啊。
布雷斯■别说得好像事不关已啊。你不也曾是通辑我的组织的成员之一吗。
一马■（呼……那叫着大河的人也和父亲以前就认识啊……）
迪奥■（嘿……是特殊任务部队ID5和托运者『鹰之眼』的对决吗。那可真是值得之见的啊）
布雷斯■……不过，现在的我是瓦尔斯托克家族的代表。过去的事我会忘了。要是他叫我低头的话我还是照办了吧。
弗里曼■你没必要有如此悲壮的决心。你只要像托运者出色地完成委托得到正当的报酬就行了。
布雷斯■这么说的话……？
弗里曼■在你们来地球之前，我有件事想拜托你们。
一马■什么嘛！你真是坏啊，弗里曼！一开始就说嘛！
弗里曼■不过，这次的任务会比上次的演戏难上很多吧。
保里斯■只要能得到该得到的，不管是什么委托我们都会完成！
诺尔■主任，难道……这次的任务我们也要参加吗？
弗里曼■当然。那本来就是Space knights应该要接受的任务啊。
诺尔■……果然，会是这样啊……。
Dboy■Space knights的任务那么说与奥比太尔环的拉达姆有关联吗？
弗里曼■……前几天，在军队情报局和国联事务局的共同作战中，对奥比太尔环进行了调查。诺尔，亚纪……你们去第20区域进行的调查就是其预备阶段。
诺尔■原来如此。就是说我们是领路人吧。
迪奥■既然是Space knights为主导上次我们虽然是形势所逼地战斗了，不过，这次我们看家也OK吧。
弗里曼■这可不行啊，迪奥.麦克斯维尔。换个人来跟你说吧。
迪奥■啊……？
蕾蒂■迪奥，卡特鲁……好久不见了啊。
卡特鲁■蕾蒂……！为什么你会和弗里曼司令和一起啊？
蕾蒂■组织发生了改变啊……。Space knights和PRE把本部都移到了G爱尔兰市了。
弗里曼■就是这样。这通信也是从G爱尔兰市通过中转送到你们那里的。
迪奥■难道，PRE和Space knights要合并了吗？那么，名字叫Space PRE？
蕾蒂■关于这件事等你们回到地球之后再说吧。不过，至少你提出的名字不会被采用。
迪奥■切……。不管怎么说，关于我们调查的那件事，报告在地球再说吧。
一马■那美女……难道是圣女蕾蒂.安？
卡特鲁■是啊……她是在革命战争中充当宇宙城市和地球之间的牵线人的蕾蒂.安……。现在她是PRE的司令……就是说，是我们的上司。
布雷斯■好久不见了，蕾蒂女士。你依然如此美丽啊。
蕾蒂■你还是老样子啊，舰长。我们的人要麻烦你照顾了。
布雷斯■哪里哪里……到底是你的部下。都是些优秀的人材啊。
迪奥■（还真能说……！光让我们做菜和打扫卫生还谈什么优秀啊！）
一马■（不要激动啊，迪奥……你打扫卫生的能力，我们是有目共睹的啊。）

迪奥（听了一点也不觉得开心……！）

蕾蒂■迪奥，卡特鲁……在这次的调查中PRE也会帮忙，诺茵也

参加了调查团。
迪奥■就是说，你想说我们与这件事并不是没有关系吧……。
蕾蒂■就是这样。在这次的任务中你们就代表PRE参加吧。
卡特鲁■那调查团去调查了奥比太尔环的什么啊?
弗里曼■去调查拉达姆的生态和救出幸存者。
一马■在奥比太尔环有幸存者吗！？
弗里曼■是啊，你说的对。无人侦察机记录下了环内的生物反应。因为我们派遣的调查团就去救援了，不过却因拉达姆的攻击受到了重创……。还有，最后送来的映像是这个。
Dboy■这个是……!
美广■宇宙骑士……？不过，和Dboy好像样子有点不同啊……。
一马■那么，这家伙是……!
Dboy■宇宙骑士短刀……是拉达姆的走狗。是他的话应该会在被察觉之前就

把摄像机击坠了……。可是他居然会被拍到……。

布雷斯■这是挑衅……或者是挑战吧。
Dboy■布雷斯舰长，我们去奥比太尔环吧。他在那里等着我。
布雷斯■冷静点，Dboy。在宇宙草率的行动或者stand play的话都会导致死亡……。你如果是宇宙人的话，也明白这一点吧?
Dboy■呜……
蕾■父亲……你知道Dboy的过去吗……?
布雷斯■……从他的举止中可以看到宇宙人特有的东西。我不过是由此得出的推断而已。
Dboy■……
布雷斯■弗里曼，告诉我们委托的详细内容吧。
弗里曼■明白了……。关于报酬我会准备40000G。
布雷斯■哦……关于价钱，在谈了委托的内容之后再说。我可不知道这次会不会像上次一样又有什么陷阱啊。
Dboy■（短刀……你是在找我吧……）
一马■（……）

于是众人开始分头行动诺尔等人去先行侦察，其它人等待消息：

诺尔■……那么，首先我们去先行侦察。我们的主任也好布雷斯舰长也好，真会使唤人。那一代的人全都是这样的吗?
亚纪■不要发牢骚了，诺尔。这样的任务要随机应变，BlueEarth号很适合吧。
诺尔■哈……内部的调查就交给Dboy，我们就在周围进行警戒吧……。亚纪……麻烦你索敌。
亚纪■明白！……Dboy，准备好了吗？快要到奥比太尔环了啊。
Dboy■知道了，就这样继续吧。
一马■（啊……终于要登陆奥比太尔环了。好兴奋啊……！）

瓦尔斯托克/舰桥，众人正在等待消息，不过主角居然不在，原来是他跟诺尔他们一起出去了：

茜■BlueEarth号先行去调查……。出什么事的话，我们也出击吗……
蕾■要是就这样平安无事的话也不错啊……。
茜■可不会这样啊？敌人可是那拉达姆啊。
蕾■……
茜■怎么了，姐姐……?
蕾■嗯……我很在意看到那个叫着短刀的宇宙骑士时，Dboy的眼神……
茜■……fall in love?
蕾■……我不是开玩笑，当时他的眼神……。让人觉得在愤怒和憎恨之中有着更为复杂的感情……。
茜■姐姐的察颜观色能力可是实在的啊。……他，还是有……不能对我们说的秘密吧……。
保里斯■在这种忧郁的时刻，就应该需要美少女的拥抱吧。
茜■……你也表现出一点那种忧郁行不？你可是联合大学毕业的知识分子啊……。
保里斯■蕾，如果喜欢那样的男人的话，我会考虑的喔。
蕾■呵呵……我和茜的理想很高你也知道的吧，保里斯?
保里斯■是啊……我也一样啊。就是为了离理想近点，我才来托运者就职的啊。
迪奥■唉……一群缺乏紧张感的人。
布雷斯■也不是啊。24小时，都紧张的话精神会吃不消的……。该放松的时候就要彻底的放松，是我们执行任务的铁则。
迪奥■这也是托运者的心得吗?
布雷斯■是我的哲学。
迪奥■……那可真是难得。也让我学习学习吧。
卡特鲁■……诺茵，没事吧……。
迪奥■她也是经历过很多生死的人。不会那么简单就死。
布雷斯■……调查团的确是受了重创，不过未必全灭。现在我们就等诺尔他们的报告吧。
美广■……哥哥，没有来吧?
茜■怎么了，美广？一马，不在吗?
美广■嗯……我们，应该在瓦尔浩克待机的啊……。
布雷斯■保里斯!
保里斯■啊呀～……一马用的舰外活动服被拿走了。
布雷斯■那家伙……又擅自乱来!

另一方面在陆奥比太尔环内部，在此两人遇上了要救援的人，也遇上了久候以久的敌人：
一马■等我一下啊～Dboy!
Dboy■……你是擅自溜进BlueEarth号，跟着我过来的。我没理由等你。
一马■不要说得这么绝情啊。对在宇宙的舰外活动，我可相当有自信啊……。所以，诺尔和亚纪才同意我跟着来的吧?
Dboy■你始终只是联络人员。就算拉达姆出现，我也没功夫保护你。而且那家伙……短刀也在这里。
一马■这我明白。我也不是小孩子了啊。
Dboy■不……你只是个孩子。不会明白父亲的苦心……。
一马■什么嘛……你相当维护我父亲嘛……。
Dboy■我是说不明白父亲的苦心的你不过是个孩子。
一马■反正，我是『鹰之眼』没出息的儿子……。
Dboy■……
一马■……就算我是在做瓦尔浩克的机师，对其它的事却一无所知……。我不能像姐姐一样冷静沉着，也没有像贫胸姐那出众的射击直觉……。要是没有美广的操作的话，就算作为机师说白了我也不过是二流的。
Dboy■所以，你想以这种任性的行为来消除烦恼吗?
一马■不对！　我想稍微对委托做出点贡献，让父亲看看！而且，我想被人认可！称得上是『鹰之眼』的儿子!

Dboy■……真是雄辩啊。
一马■我本不打算……说这种话的……。不过……看着你的眼神……在种背负着什么命运的眼神，让我觉得想说出心里话……。而且……
Dboy■……你有点担心了吧？
一马■不，你不要说到这么直接啊！
Dboy■！　快趴下，一马！
一马■是拉，拉达姆的袭击吗！
白纳德■冷静点，孩子们。拉达姆会用枪吗……？
一马■啊……说的也是……！
白纳德■而且刚才的攻击不过是恐吓。根本不打算击中的。
阳子■什么嘛……本以为总算有来人救援了，来得却只有两个人……。而且一个还是孩子啊……。
诺茵■等一下，美剑。那青年……我在Space knights的资料里看见过。
一马■你们……到底是……？
白纳德■我的名字叫白纳德.奥图韦尔，是联合军的军曹……奥比太尔环防守部队的队长。
一马■那么，你就是环的幸存者吗……！
白纳德■算是吧……。本来我还有很多同伴的，不过经过这几个月，就成我一个人了。
诺茵■我叫鲁克雷滋阿.诺茵。是奥比太尔环调查团的一员，归属于PRE。
阳子■我叫美剑阳子……。同样是调查团的一员，是fighter squadron的队长。
一马■fighter squadron?
白纳德■是指バードマン中队。你居然连这种基本用语也不知道，小兄弟……不是军人吧。
一马■是啊，你说的对！我是托运者的一马.阿帝刚……。是受委托来救你们的人。
白纳德■唉……上面居然只派来托运者的小兄弟这样的两个人，好像我们已经完全被抛弃了啊。
一马■喂喂……我就算了，这位可是能让爱哭的孩子都哭不出来的Dboy啊！
诺茵■Dboy……！是Space knights的宇宙骑士长剑吗……！
阳子■他就是，那……。
Dboy■……
白纳德■你的传闻连被困在环里的我也听到了啊。不过，我没相当你会是这样一个小孩子……。
Dboy■……除你们之外还有幸存者吗?
诺茵■防守部队和环居住者，除了白纳德军曹之外全灭。调查团也只剩下我和美剑队长……。
阳子■一切都是因为那家伙的出现……！
Dboy■……是指短刀吗?
阳子■是啊，说的对……！托那宇宙骑士的福我的中队也全灭了……。那家伙还一边笑一边把我的同伴杀了……！那家伙……那家伙不可原谅！
弗里兹■……你们好像很开心啊，这样我也很开心啊。
一马■是谁！？
弗里兹■好久不见了，长剑……。
Dboy■弗里兹……！果然，是你啊！
弗里兹■……这名字真让人怀念啊。不过，这名字已经成为过去……。是吧，长剑?
Dboy■你这家伙！
一马■难，难道，这家伙！？
弗里兹■叛徒，长剑！我要亲手把你大切八块！
一马■这家伙……果然是！
白纳德■快让开，小兄弟！这大哥不是人类！！
弗里兹■变身！
Dboy■呜！
短刀■叛徒，长剑！背叛了拉达姆的罪，就用你的身体来偿还吧！！而且，被你弄伤这张脸的屈辱，我要加倍奉还！
阳子■就是这家伙！是这家伙把我的部下们都杀了！！
白纳德■快散开，小兄弟们还有小姐们！
短刀■没用的！这种程度的攻击还管用吗！
白纳德■呜！
诺茵■你没事吧，军曹！？
白纳德■只是被碎片划到了！这里我会想办法牵制他的！小姐们快去驾驶自己的机体！
阳子■为难你了，白纳德军曹！这里交给你了！
短刀■怎么了，长剑！快变身，和我一决胜负！
Dboy■好啊，短刀！我就如你所愿和你一决胜负！
一马■干掉他，Dboy！快变身！
短刀■嘿嘿嘿嘿???。
Dboy■来吧，短刀！变身！！
短刀■哈哈哈哈！你上当了啊，长剑！
Dboy■什，什么！？哇，哇啊啊啊！呜，噢噢噢！
一马■Dboy！！

另一方面在奥比太尔环外诺尔发现了一奇怪的东西，诺茵两人不久也出现了：

诺尔■那东西突然就出现了……是什么东西啊……！？
亚纪■里边还是出事了啊！我们也去吧！
诺尔■你不用担心啊。他是宇宙骑士……发生什么事都没问题。比起这个，先去调查那个不明来历的东西。
亚纪■等一下，诺尔！拉达姆来了！
诺尔■切！　好像，那是拉达姆的东西啊！亚纪！　快联络Dboy他们！
一马■亚纪，糟了！Dboy他……！
亚纪■出什么事了，一马！？
一马■他变不成宇宙骑士……！没法变身！
诺尔■你说什么！？
亚纪■不行！　噪音太大无法和里面再联系！
诺尔■快联络瓦尔斯托克！这样下去的话我们情况也不妙！
亚纪■明白！
诺尔■可恶！这全部都是为引出Dboy而设的圈套吗！
诺茵■我是PRE的鲁克雷滋阿.诺茵！BlueEarth号，请回答！
亚纪■这里是BlueEarth号！你们是调查团的人吗！
阳子■是啊，你说的对！我是联合军的美剑阳子！你们的同伙，在里面正受到拉达姆的宇宙骑士的攻击！
诺尔■切！　果然，是这样啊！
亚纪■Dboy！！

另外在奥比太尔环内部，一马等人被短刀追杀中：

一马■哇！　要，要被杀了！
白纳德■不要乱动，小兄弟！脑袋会被打飞的！
短刀■哈哈哈哈！你怎么了，长剑！你好像只能到处逃窜啊！
Dboy■可，可恶……这是为什么……！？为什么，没法变身！！
短刀■哈哈哈哈！痛苦吧，长剑！在这里安装了干涉分光发生装置！
Dboy■什，什么！？　呜……！
一马■你怎么了，Dboy！？
Dboy■噢噢噢……！我的身体……好像在燃烧……！
短刀■你想要变身的话，因为装置的作用能源会逆流，伤害自己的身体！
一马■随你怎么说！你的手段太卑鄙了！！
短刀■闭嘴，小鬼！我所受的屈辱远不止这种程度！！长剑啊！这样你就等同于被折断了手脚！
Dboy■可恶恶恶！！
白纳德■可没叫喊的功夫啊！快逃，小兄弟们！！

奥比太尔环外，诺尔等人决定合力战斗：

诺尔■……我们必须以此战力坚持到救援到来……！那边的两位，我们也没法以救援者自居，大家就彼此帮忙吧！
诺茵■明白了！各机相互援护彼此的死角迎击敌人。
阳子■嘿……到底是元OZ的士官。我就难得在你的指挥下行动一次吧。反正我不是当队长的料。
诺茵■呼……好吧，阳子。就让我再依靠你一次吧。
阳子■在给那拉达姆的宇宙骑士脸上补上一枪之前，我可不以死！
亚纪■快回答，Dboy！Dboy！
诺尔■可恶！里面的状况到底怎么样了！？Dboy真的不能变身，了吧！！

奥比太尔环内部，三人终于想出了计划来解决危机：

白纳德■……好像总算，把那家伙甩了。
Dboy■短刀的目标是我。你们和我采取不同行动的话就可以逃走……
一马■不要开玩笑啊，Dboy！我们能丢下伙伴逃走吗！
Dboy■伙伴吗……。……我不需要这样的东西……。
一马■Dboy……！
白纳德■就像这小哥说的，我们不能丢下小兄弟你啊。
Dboy■你也把我当成同伴吗……。
白纳德■……我是这环的防守部队的士兵。在对付向这环发动攻击的家伙时不能逃走。任务就要赌上性命去完成……。这就是士兵的生存方式。
一马■大叔……你……。
白纳德■你们也一样吧。也有自己应该拼命的地方吧……。对生为士兵的我而言，现在，这时候就是这种情况。
Dboy■应该拼命的地方……。
一马■可，可是……只要有那干涉分光在，不是就不能变身嘛……
白纳德■这就是今后作战的重点。……小兄弟，你的舰外活动服的空气还有残余吧？
一马■啊，是啊……。
白纳德■这个叫着短刀的家伙因过分自信而犯了二个错误……。一个是自己说出个小兄弟没法变身的原因……。就是说，把那干涉分光的装置破坏掉的话，小兄弟就可以战斗了。
一马■可是……。我们不知道那装置在什么地方啊……。外面的诺尔他们也在战斗中，由环内部好像无法发送通信……。
白纳德■所谓托运者就要靠智惠和胆量前往宇宙之海吧？你不要露出一副可怜的表情。在此我先指出那家伙的另一个错误，那就是太过于沉醉于玩弄小兄弟了。
Dboy■……是什么意思？
白纳德■接下来的计划，要我们三人分别出色地完成各自的任务，才会成功……。首先大一点的小兄弟就当吸引那家伙的诱饵……。小一点的小兄弟，就趁这时候一边寻找那装置，一边前往可以通信的地点……。联络外面的小姐她们，叫她们把它破坏掉。而我的任务就是……。
短刀■我找到你了，长剑！！
一马■他出现了！！
白纳德■你们两个，快跑！不要忘了我的作战计划！
Dboy■可是……！
白纳德■我的任务是赌上性命，保护你们！快去！！
Dboy■……我相信你，白纳德军曹！！
短刀■笨蛋，长剑！居然只身冲上来，是冲晕头脑了吗！
Dboy■就趁现在，一马！！
一马■噢噢噢！我也是个男子汉！！
短刀■嗯！你想干什么，小子！！
白纳德■哦！你的对手是我啊！！
短刀■不过是人类！！你不要妨碍我！！
白纳德■哇啊！！
一马■白纳德大叔！！
白纳德■不要回头，你这个笨蛋！看着前面，快跑！！
一马■噢，明白！！
短刀■可恶！　可恶啊！！

奥比太尔环外，主角总算及时的出来了通知诺尔等人去破坏分光装置：

阳子■可恶！敌人没完没了！和蟑螂一样！！
诺茵■这样下去的话，我们总会被敌人的数量压倒的……！
亚纪■快看，诺尔！那是！
一马■我是一马！BlueEarth！请回答！！
亚纪■一马！你平安无事啊！！
一马■妨碍变身的是那东西！是那装置！！请把它破坏掉！！
诺尔■干得好，一马！！……对不起了一会儿再搭你上来！！走吧，亚纪！！
亚纪■明白！！
诺尔■吃招吧！！
一马■请快点，诺尔！！在这时候Dboy和大叔正……！
诺尔■说得容易！这东西相当结实啊！！

就在此时敌人突然出现在主角面前，就在这危机时刻奥伽出现救了主角把分光发生装置破坏之后就又消失了：

一马■哇啊！！
阳子■那家伙，情况不妙！！
一马■这，这次不行了！！要完蛋了！！

奥伽■……
一马■奥，奥伽！！哇啊啊啊！要让我上来的话，请下手轻点！！太好了！分光发生装置消失！
诺尔■听得到吗，Dboy！！快变身！！
短刀■切！意巴流达居然会介入！！
Dboy■好！变身！！宇宙骑士长剑！！
长剑■（呜……！！）
亚纪■Dboy！ Dboy啊！！
诺尔■那笨蛋，没事吧！
短刀■可恶啊！就，只差一步了！！意巴流达！！你，为什么要帮助长剑！？
奥伽■……
一马■他又走掉了……
长剑■（奥伽……）
阳子■你出来了啊，混蛋！我要为部下们报仇！！要加倍地奉还给你！！
短刀■闭嘴，不过是个人类！！接下来才是真正的地狱！！
亚纪■又有增援了！
布雷斯■你们不用担心！
一马■父亲！
诺茵■迪奥，卡特鲁！你们来了啊！
卡特鲁■你没事吧，诺茵！
迪奥■以后的事就交给我们吧！
美广■哥哥，快上来！
一马■噢！thank you，美广！
短刀■人类就算集中在一起，也不能打倒拉达姆！
布雷斯■这可未必……。第一，你自己本来不就是人类吗？
短刀■你这家伙……！
长剑■宇宙骑士短刀！！我就在这里和你一决胜负！！
短刀■来吧，长剑！！不要以为自己能够变身了就可以战胜我！！
长剑■至今为止的恩怨，我要在此作个了断！来吧！！

众人在努力下总算把短刀打败，不过他却留下了几句奇怪的话就消失了：

短刀■呜……！ 我失败了吗！
长剑■你完了，短刀！
短刀■哼……以这样的身体状况，你能来追我吗，长剑？
长剑■你说什么……！？
短刀■你没在这里把我彻底打败，就是你失败的原因！下次再会的时候，你会在无力的状况下被我大切八块！这就是叛徒的命运！
长剑■短刀！ 你这家伙！！
短刀■长剑！你就在为自己的无力悲叹，在绝望中等待我们的再会吧！！

消灭敌人之后一众人开始去环内寻找白纳德：
蕾■周围拉达姆的反应，在撤退了。

诺尔■拉达姆总算从这个区域撤退了。
长剑■……
诺茵■当前的危机解除了吧……
布雷斯■你们是调查团的人吧。我们是来救你们的人。

阳子■谢谢你们，托运者。给你们添麻烦了。
一马■对了！白纳德大叔呢！！
美广■是谁啊？ 这个人……。
一马■你等我啊，大叔！我，现在就去救你！！
Dboy■白纳德！喂，白纳德！！
一马■大叔！你在什么地方啊，白纳德大叔！活着的话就回答我啊！
美广■哥哥……这白纳德是指谁啊？
一马■他是奥比太尔环防守部队的幸存者。为保护我和Dboy他……
布雷斯■一马……。
一马■呜……！ 你要干什么啊，父亲！呜！
美广■住手啊，父亲！
布雷斯■你让开，美广。……一马做了作为宇宙人不可以做的事。一马……那个人的生命会处于危险，你擅自的行动是一个原因。而且，你幸存下来不过是偶然地作用。
一马■可是……！
布雷斯■我不想听你辩解。……的确，因为你的行动最终Dboy得救了……。不过，这不过是结果论而已。
一马■……
布雷斯■一个人擅自的行动有时会夺走所有人的生命。宇宙就是这样的地方。所以，我必须要教会你切身地体会到……。宇宙的恐怖，一个人的懦弱……，还有，生命的可贵……！
白纳德■……噢噢，nanny boy……笛声……回荡于山谷间又延着山坡直下……
美广■这……难道是，歌……？
保里斯■是啊，没错。这是爱尔兰的古老民歌……『记忆中nannyboy』。
一马■这声音……是大叔吗！？
白纳德■……哟，小兄弟们……我们又见面了啊。这么说，小的小兄弟果然只是擅自跟来的啊……。
一马■白纳德大叔！
Dboy■你活着啊，白纳德！
白纳德■呵呵呵……我又活下来了。我要赌上性命的地方好像不是这里。咳……！
一马■大叔！你没事吧！？
白纳德■哈，我不可能不受伤啊。……有酒吗？
蕾■你是要对伤品消毒吧！我马上就拿来！
白纳德■不……是用来喝啊。可能的话，Bourbon 不错啊。
布雷斯■……那么，我就献上我珍藏的small batch吧。
白纳德■你……是小的小兄弟的父亲吧。你们的眼神很相似啊。
布雷斯■我是来救你的托运者。对我家里人的过失，我非常报歉。
白纳德■没事。你……好像是纯粹的宇宙人啊……。宇宙的恐怖，一个人的懦弱……，还有，生命的可贵……。……我也常对年轻的人这么说啊。
布雷斯■你听到了啊……。真是不好意思。
白纳德■作为对バーボン的感谢。我就稍微向你的儿子还有那边的小兄弟传授一下什么叫着宇宙人吧。
Dboy■传授我们……？
白纳德■对，你说的对……大家跟我来。

一阵之后大家来到了目的地：

白纳德■啊，我们到了……。
美广■好漂亮……！奥比太尔环和地球看起来居然这么美丽……！

白纳德■是吧，小姐。这里对我们防守部队的人而言，就像是心之绿州。由这里可以看到的地球，那是我们灵魂的故乡，是总有天我们要回的出生之地。
Dboy■白纳德……你……。
白纳德■舰长……请给我Bourbon ……。
布雷斯■好……。
白纳德■奥斯卡……我把故乡的酒带来了。你在天国就过得开心点吧……。杰姆斯……我会告诉你的未婚妻，你是个出色的男人。
一马■这是……。
诺茵■这是对在与拉达姆战斗中失去了生命的军曹的部下们的悼念吧……
阳子■军曹是这奥比太尔环的最后幸存者……。怀着与一起战斗的伙伴们的回忆而与拉达姆战斗到现在……。
白纳德■杰克……下次我再来时会带来你最爱吃的腊肠……。
一马■大叔……。
白纳德■……记住，小兄弟们……。要赌上生命的地方谁都有。
Dboy■是啊……。
白纳德■所以……在到达那里之前，死了的话就没任何意义……。要活下去啊，小兄弟们。不管发生什么事都要活着回来……。士兵就是这样保护重要的东西的。这一点就算不是士兵也是一样。我说的对吧？
一马■是啊……我明白……
Dboy■我会记住的，白纳德军曹……
白纳德■那么，我们走吧。……对不起了，我让小姐们也陪着我们伤感了。
诺茵■没这回事，军曹……要你执行这么多的任务，辛苦了。
阳子■在到达地球之前就让我们来保护你吧。这可是我们的任务啊。
白纳德■嘿嘿……这也不错啊。由地狱回来就能有美女相陪。
一马■切……真是个现实的大叔啊……
诺尔■任务完成了吧，舰长。
布雷斯■是啊，下面把他们送到爱尔兰的话任务就结束了。
Dboy■呜……！
亚纪■你怎么了，Dboy？身体不舒服吗……。
Dboy■我的系统芯片……像火烧……一样烫……！
一马■你说的系统芯片是指用来变身的水晶吧！它怎么了！？
诺尔■发生什么事了，Dboy！
Dboy■这……是干涉分光的影响吗……。
美广■系统芯片它……！
诺尔■裂成两辨了……！
亚纪■这样的话……就不能变身了……
Dboy■短刀最后所说的……就是指这件事吗……。我……已经没法变身成……宇宙骑士……了吗……
亚纪■Dboy……
Dboy■哇，哇啊啊啊！噢噢噢噢！！

在瓦尔斯托克/舰桥大家把情况告诉了弗里曼，最后决定前往G爱尔兰市：

弗里曼■是这么回事啊……系统芯片损坏了吗……
亚纪■Dboy是安定下来了，不过好像他很受精神打击。
诺尔■也是。变不成宇宙骑士的话就没有与拉达姆战斗的方法了啊。
弗里曼■关于这件事我在GGG听你们详细的报告。布雷斯……降落到地球了的话，请来东京湾上的G爱尔兰市。把PRE的成员和白纳德军曹送到这里来。
布雷斯■我知道了。一完成对环内拉达姆的资料收集，我们就去你那。
阳子■舰长……我必须回军队去。进入大气圈之后，请允许我采取个别行动。
布雷斯■我明白了。有缘的话，我们再会吧。
一马■（地球啊……终于要到了啊……）
迪奥■你怎么了，一马？对与我们分别这么恋恋不舍吗？还是说，刚才被舰长。

打的地方开始痛了啊？

一马■你猜得全不对，迪奥。就要到达地球了我正满心期待啊！
蕾■我说……刚才你还那么消沉，现在好像已经恢复了啊。
茜■哈，就是说要他有反省的头脑就没用的。
一马■要贫胸姐有足以让人心动的胸部才没用呢！
茜■你，还真有胆说啊！
保里斯■啊……你果然很在意自己太苗条啊。不过，你不用担心。我一点也不介意啊。
茜■你吵死了，笨蛋保里斯！我胸部的尺寸大与小和你没有关系！
诺茵■……他们总是这个样子吗？
迪奥■是啊……从早到晚啊。
卡特鲁■不过，迪奥在这二个星期里，好像相当开心啊。
迪奥■要这么说的话，你不也是吗，卡特鲁。我好久没看到你真正的笑容了。
卡特鲁■不过，很快我们就要和他们告别了啊……。
迪奥■是啊……而且，今后就算我们不愿意也有战争在等着我们啊。
诺茵■迪奥……卡特鲁……。
卡特鲁■……没事的啊，诺茵。就像他们有他们的生活方式一样，我们也有我们的生活方式。
迪奥■就是这么回事……这次的航海对我们来说，也是很好的安慰旅行。
一马■你说什么了吗，迪奥？
迪奥■……不……没什么啊。
一马■……作为这次的处罚，我父亲吩咐我去擦瓦尔斯托克的外壳啊。你要空的话就帮帮我啊。
蕾■啊？　我本想让迪奥来帮我缝被衣服的……。
茜■啊，卡特鲁！听说你，会弹手提琴啊？机会难道就弹给我听听啊！
美广■我也想听！我说，你弹弹拉克丝.库莱恩的曲子啊！
保里斯■请等一下。我想请卡特鲁，核对一下我的账本啊……。
迪奥■……真是的，全是些会乱使唤人的家伙。
卡特鲁■这有什么关系啊，迪奥。除了战斗之外依然有人需要我们啊。
迪奥■说的也是……。那么，就一点点开始解决吧！

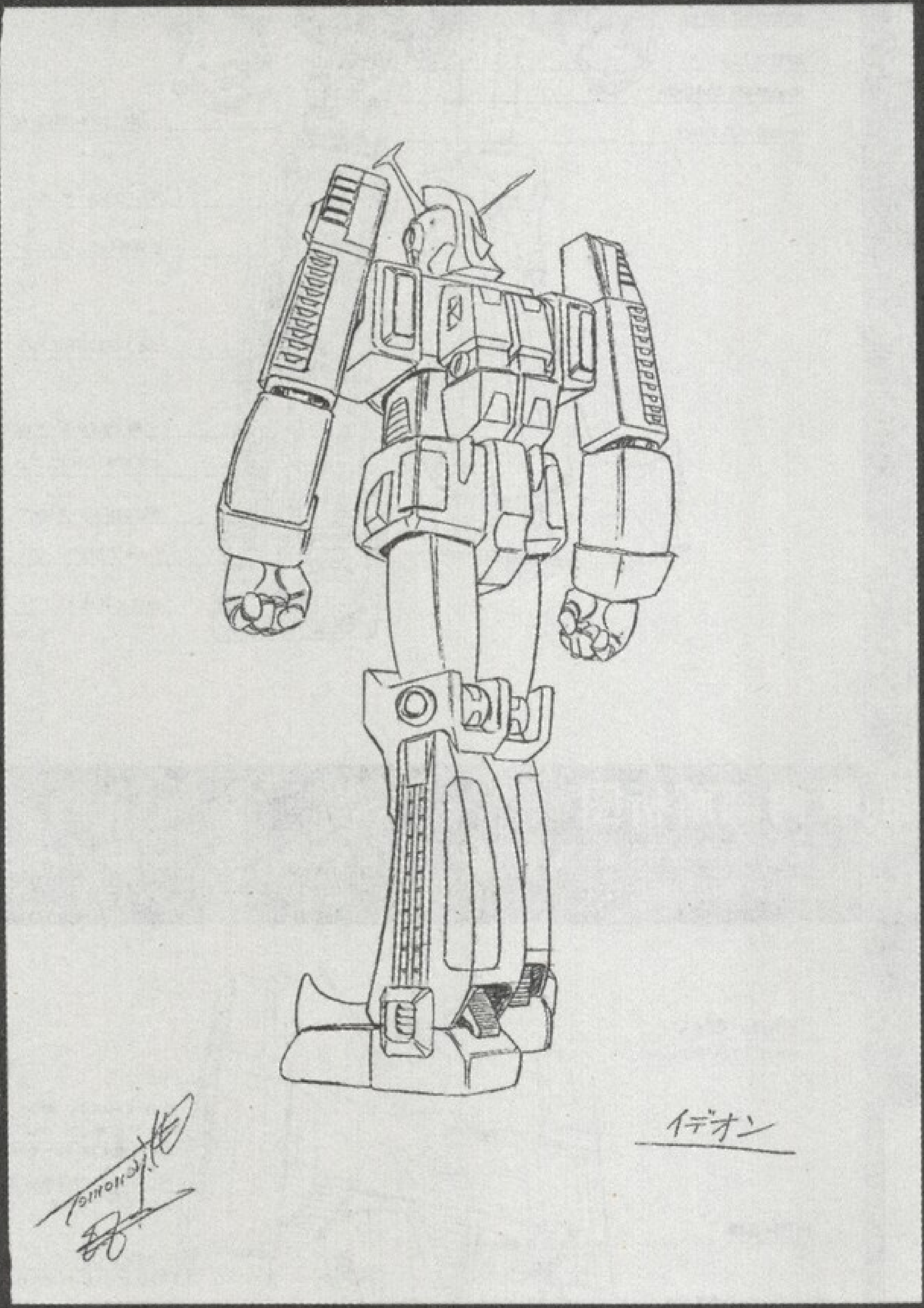
未完待续

传说巨神伊甸王

CHARACTERS

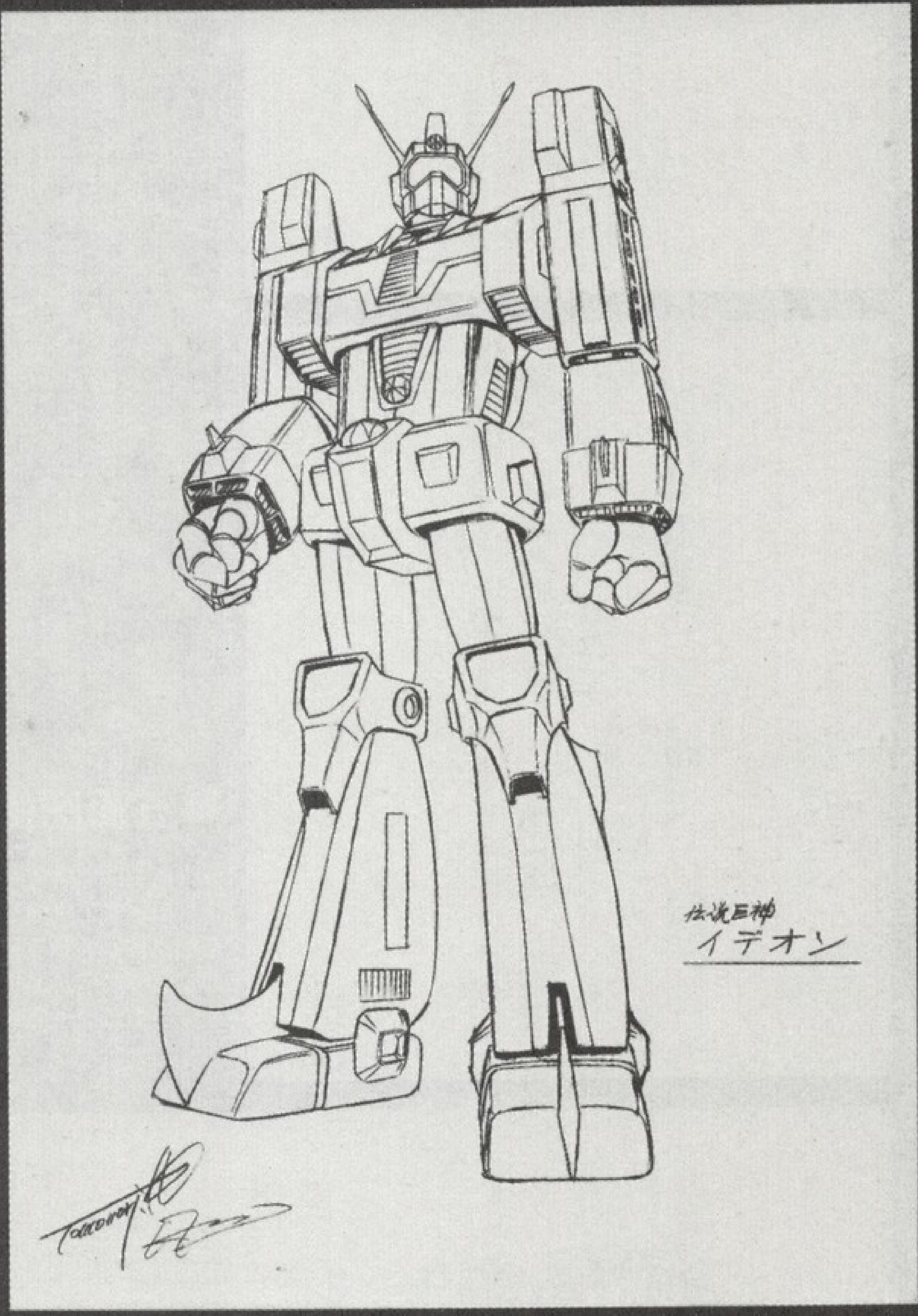
File 16 伊甸王

全高/105m、重量/5.650t、引擎出力/120.000t/df+X。伊甸王是来到所拉星的地球人挖掘出来的“第六文明人”的遗产。巴佛·库兰将其称为“伊甸巨神”。伊甸王原本装备的武器只有伊甸波导枪与伊甸王·剑两种。后来地球人在其身上又加装了巨型加农炮与全身共计549门的导弹发射器。



■背面图 直立姿势

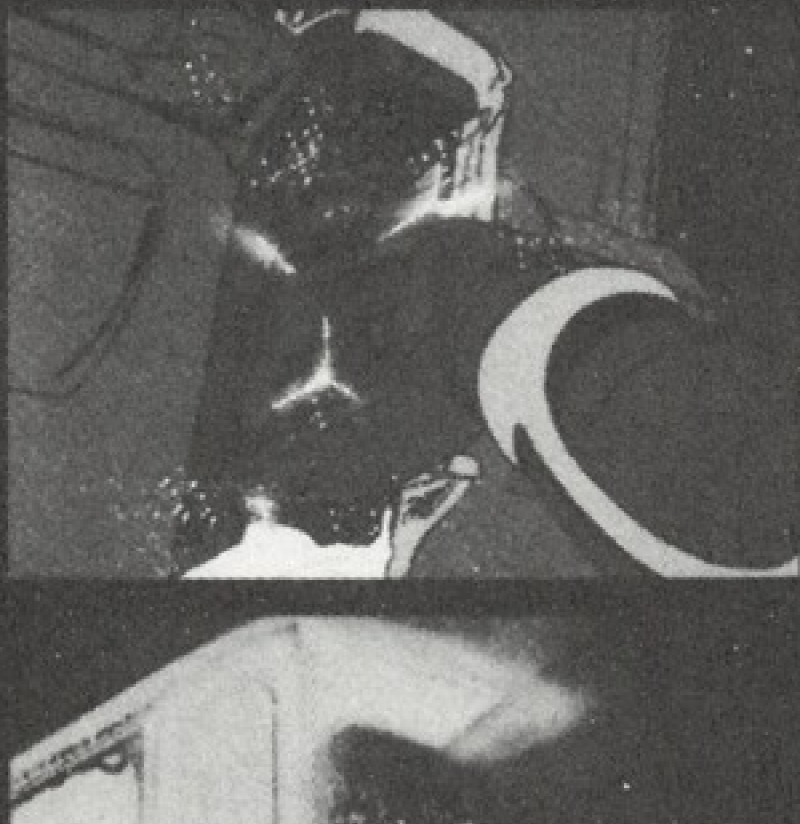
从这张伊甸王背面的设定图上看，在其手部、脚部之间有还是有着很大缝隙的。还有，伊甸王两腕的上部还残留着A型战车的两条履带。



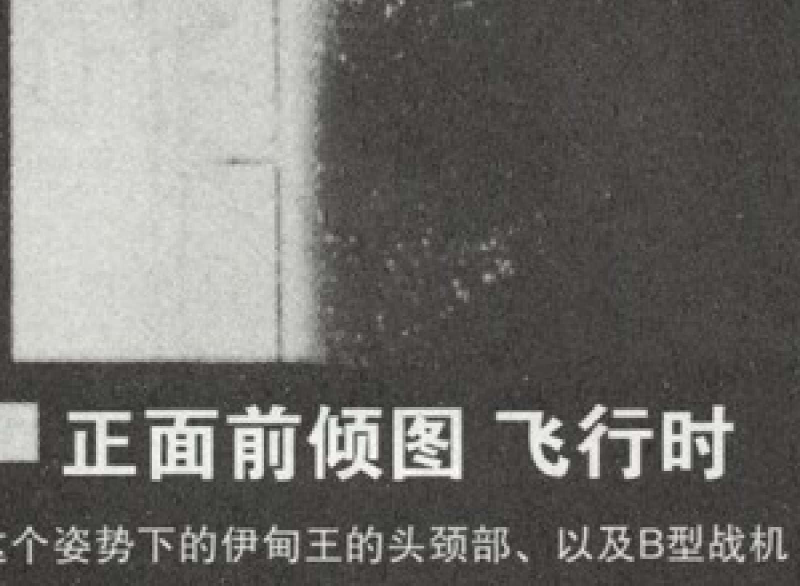
■正面图 直立姿势

伊甸王腹部的2个伊甸徽章与头部的伊甸纹章都可以从这张图中找到。其中，腹部上方的伊甸纹章也是最终兵器，伊甸波导枪的专用动力供给装置。

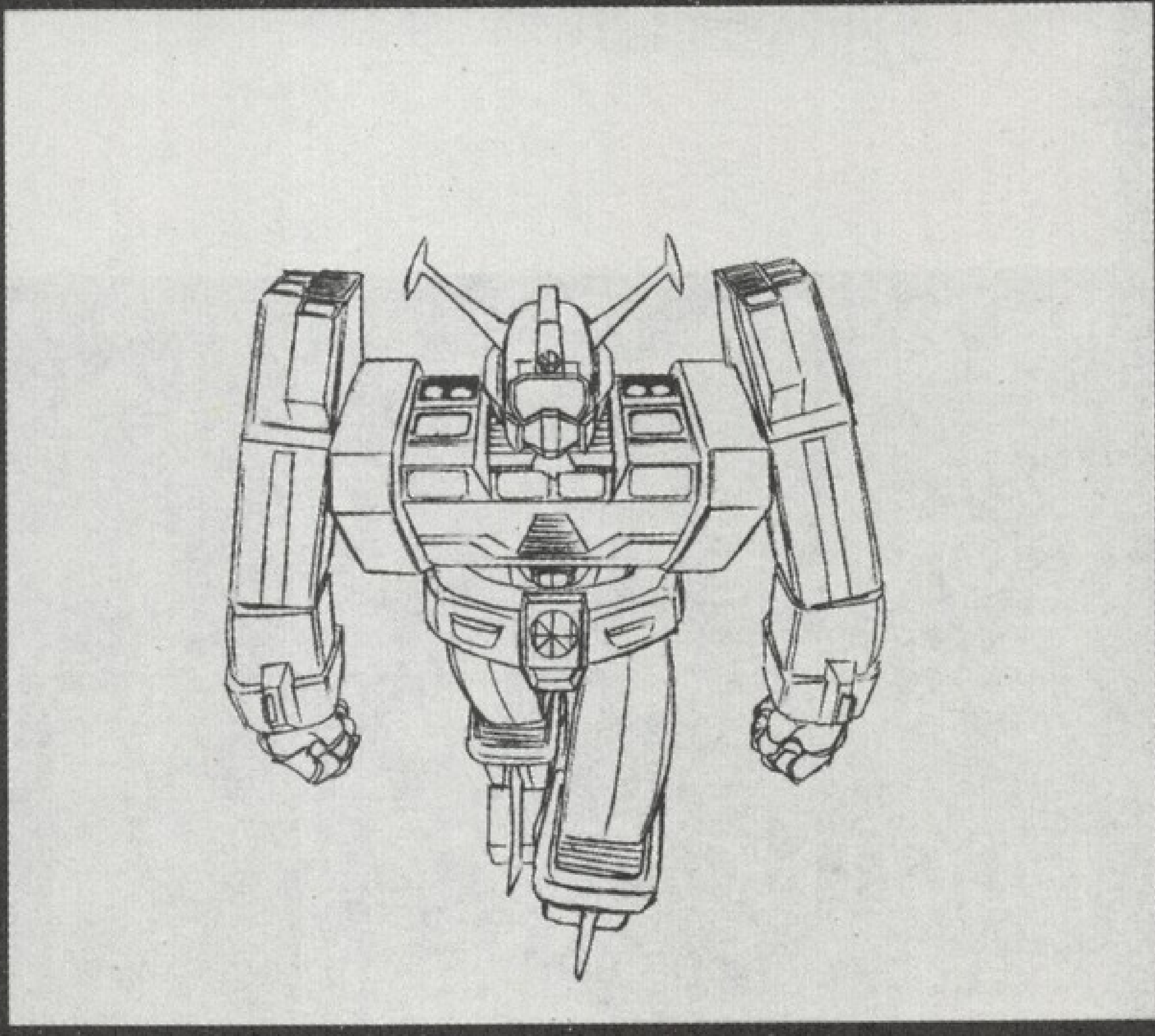
ON THE FRONT LINE



受损后的伊甸王。其构造以地球人的科学技术也可以理解一小部分。由此可见，第六星文明人与地球人之间确实是存在着一定的联系的。

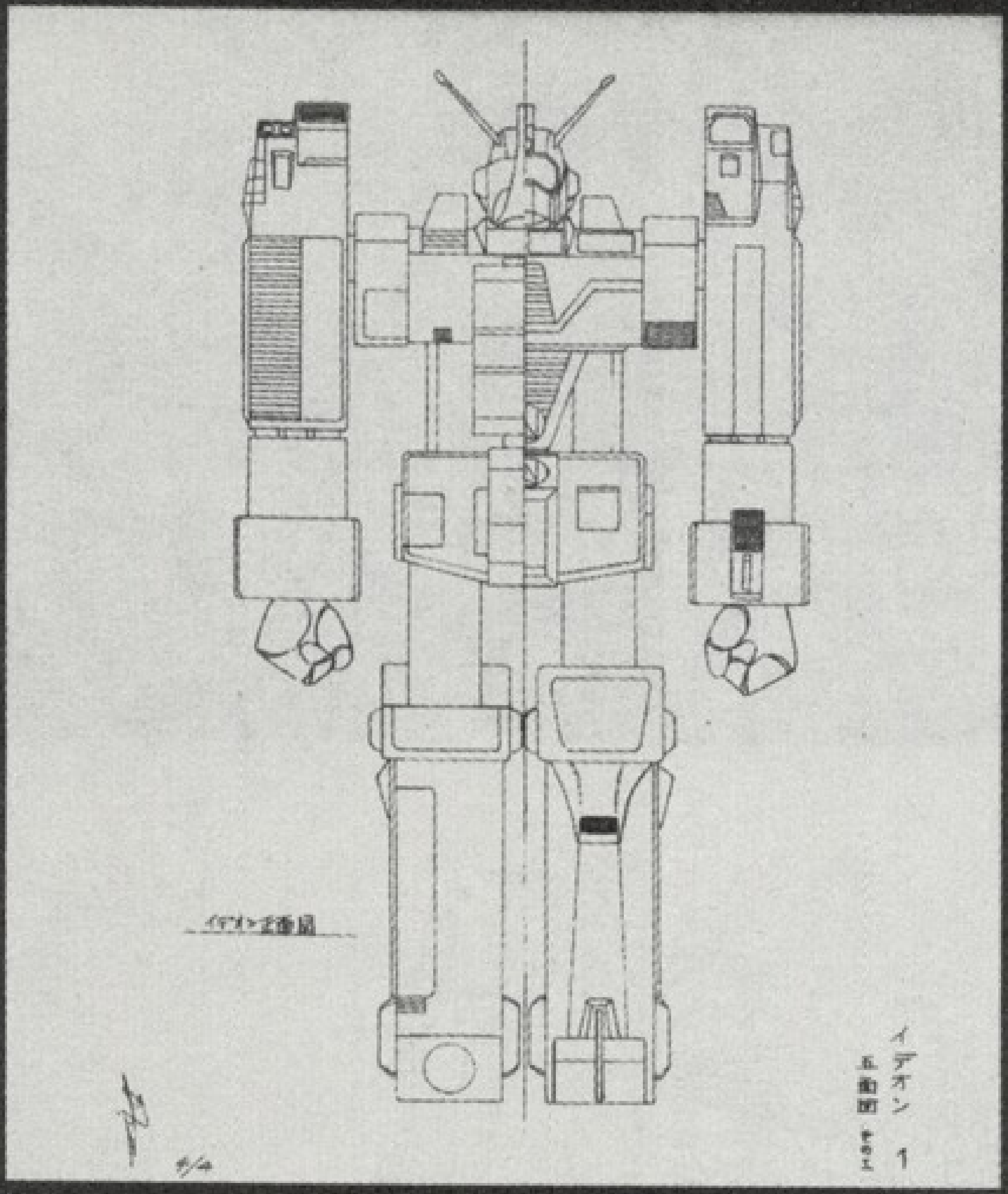


伊甸王·剑使用前，腕部的特写图。手部在露出的状态下，从手部四周发散出巨大的能量贯穿出来。



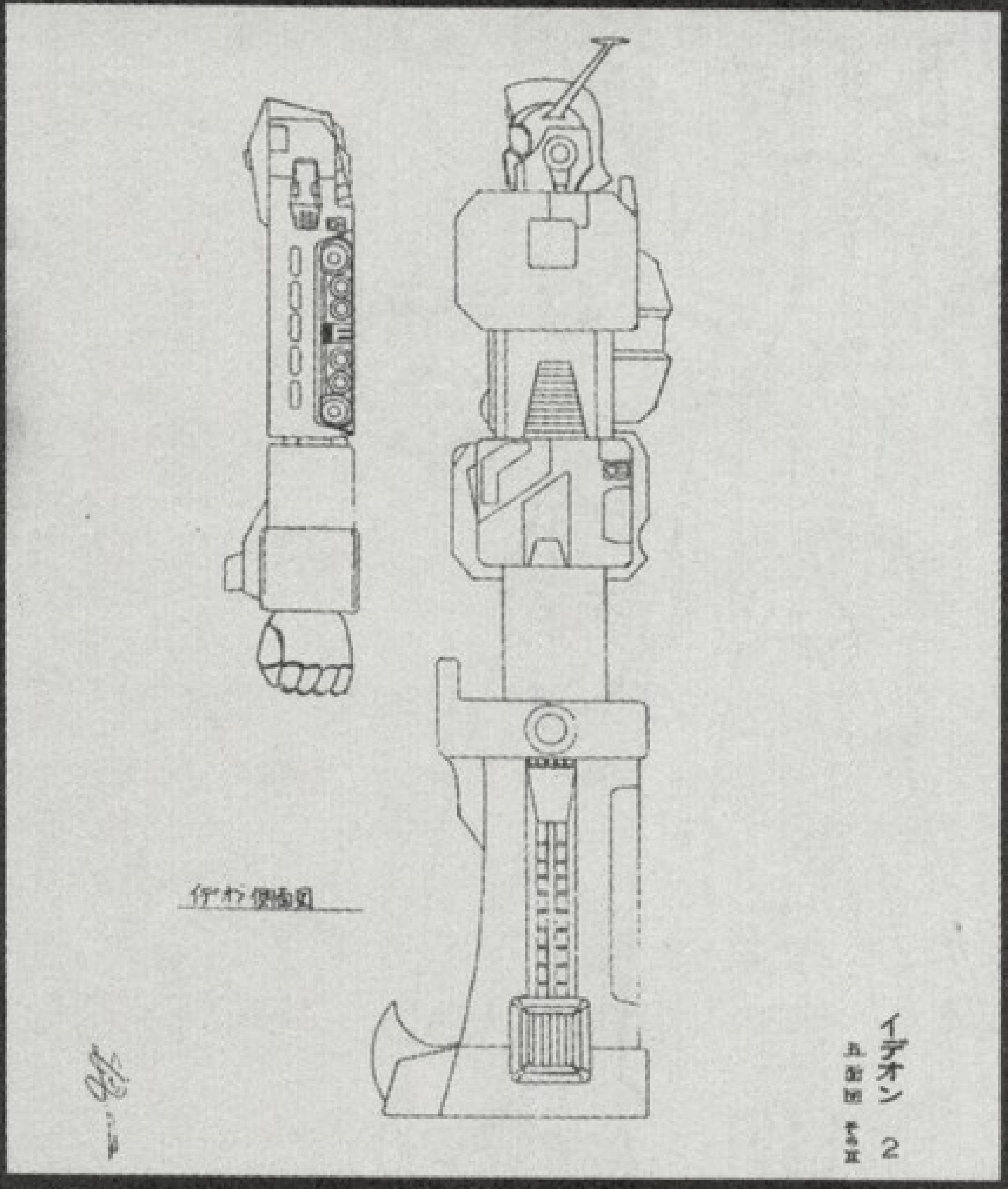
■正面前倾图 飞行时

在原作动画的OP中出现过的飞行造型。这个姿势下的伊甸王的头颈部、以及B型战机的驾驶舱部位（肩部）都呈现出来。



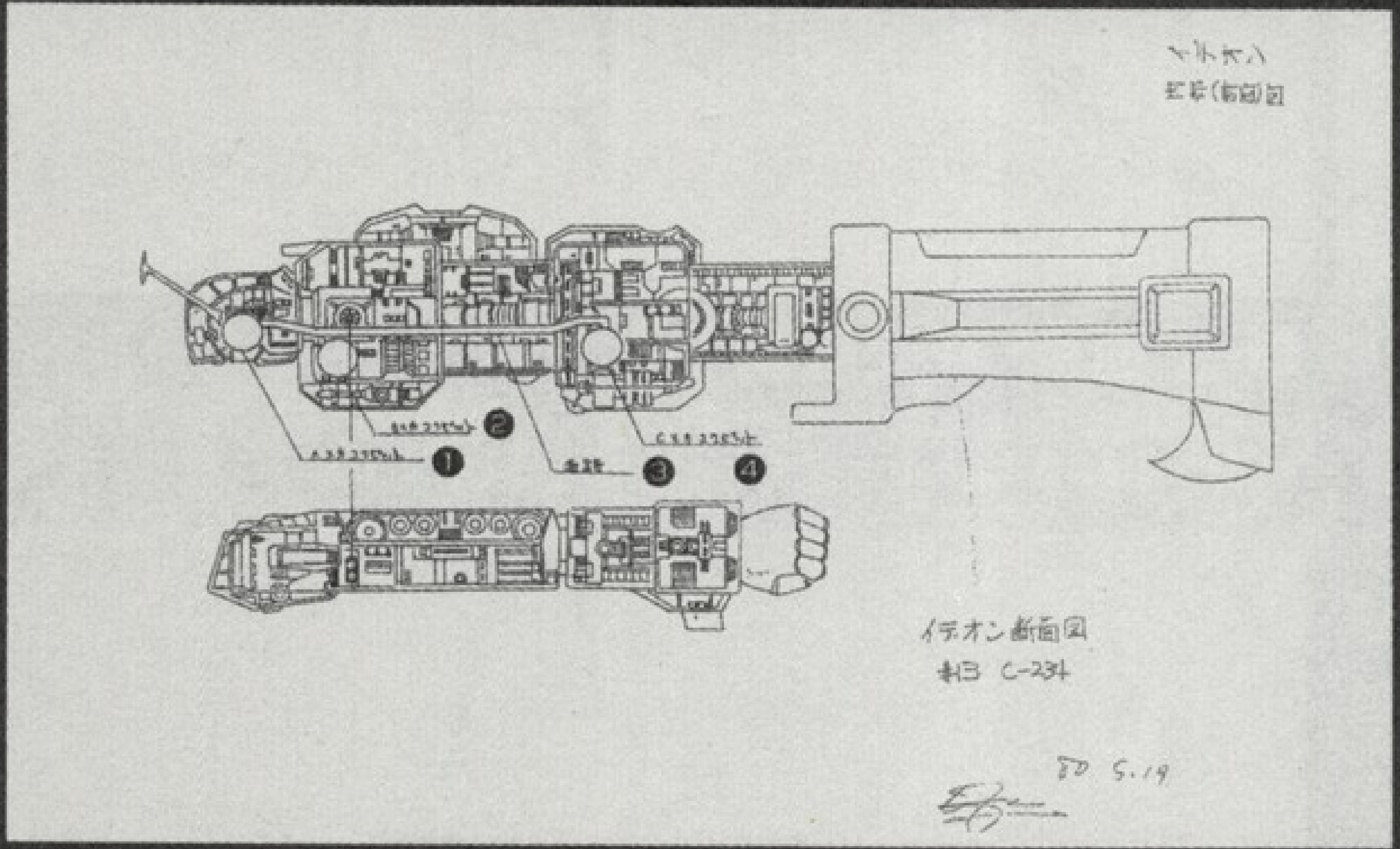
五面图 正面&背面

左右两边的正反对比图加上侧面等部位的设定图共计5面。通过不同形式的设计图，展现出了伊甸王精巧的设计结构。

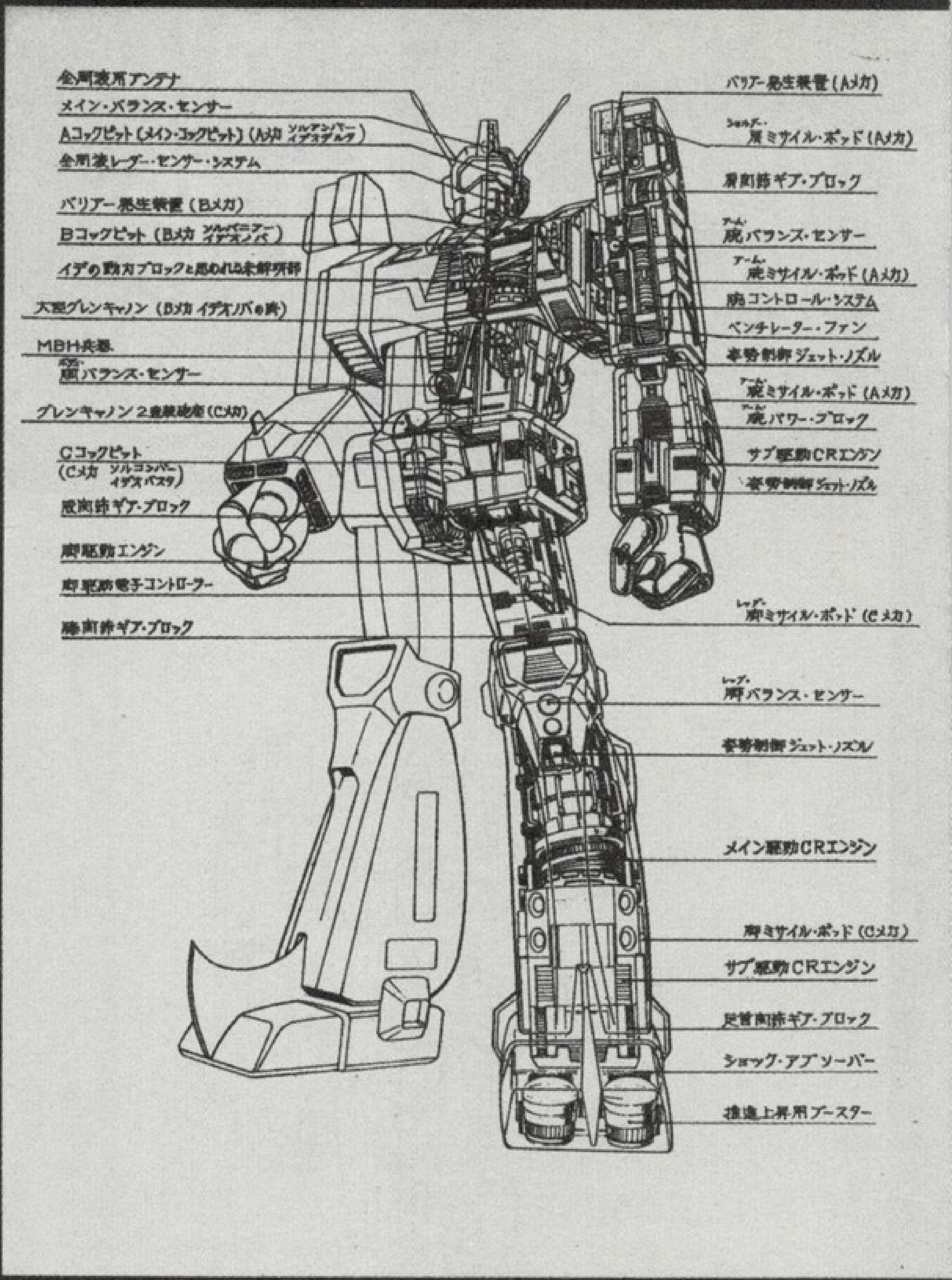


五面图侧面

五面图中的侧面图。此设计图采用了伊甸王左侧的身体，腕部与身体部位分开表示，这样一来腕部的结构也清晰可见了。

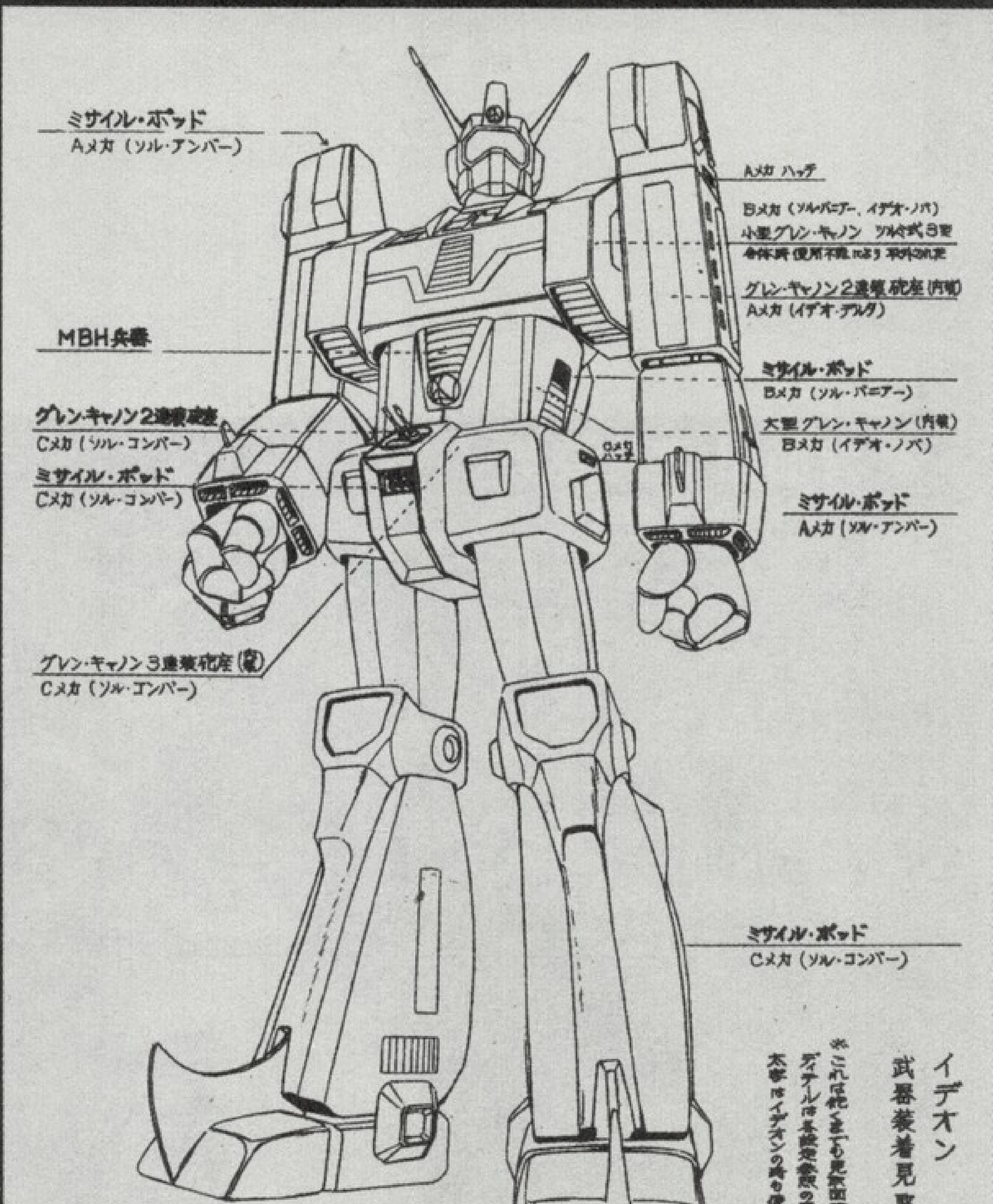


这张图与右上角的透视图不同。以侧面形式展示出了3架机体的连接概念图。同样，手部也是采用了透视效果。



内部解析图

本图中描述出了伊甸王腹部搭载的MBH（微型黑洞）兵器，但遗憾的是此武器在正式的动画版中被否掉了~



武器装备设定图

此设计图上的武器装备都是地球人在后来追加上去的。武器的种类不多，但是数量却不少……不过比起伊甸王的标准武器来说，差距还是非常大的。

COMMENT

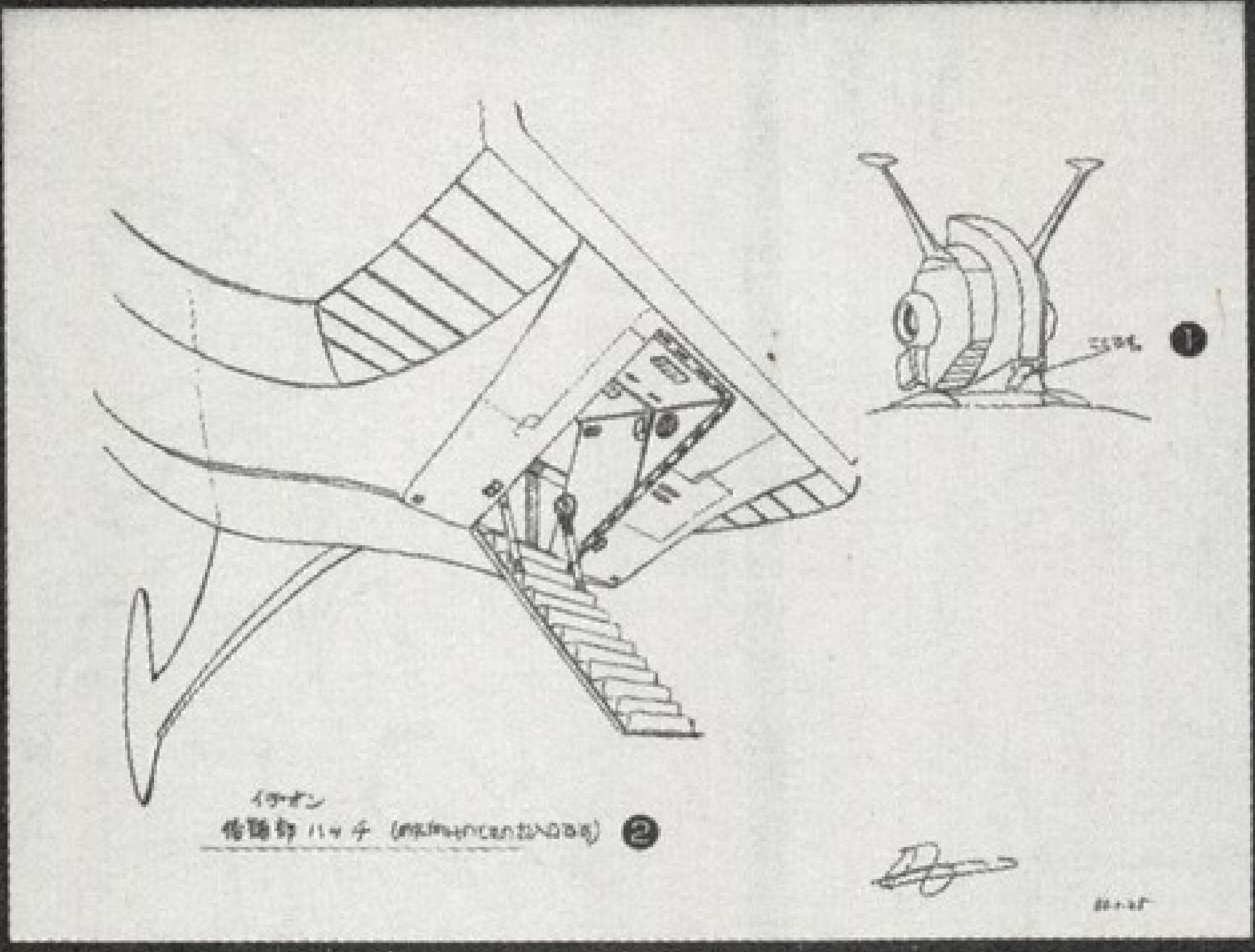
从最初的企划开始，伊甸王得到了无数次的改良。最终变成了现在这个右3架大型机体合体而成的巨型机器人。根据伊甸王的这个体型巨大的设定，它才在故事中被人们称呼为传说的巨神！

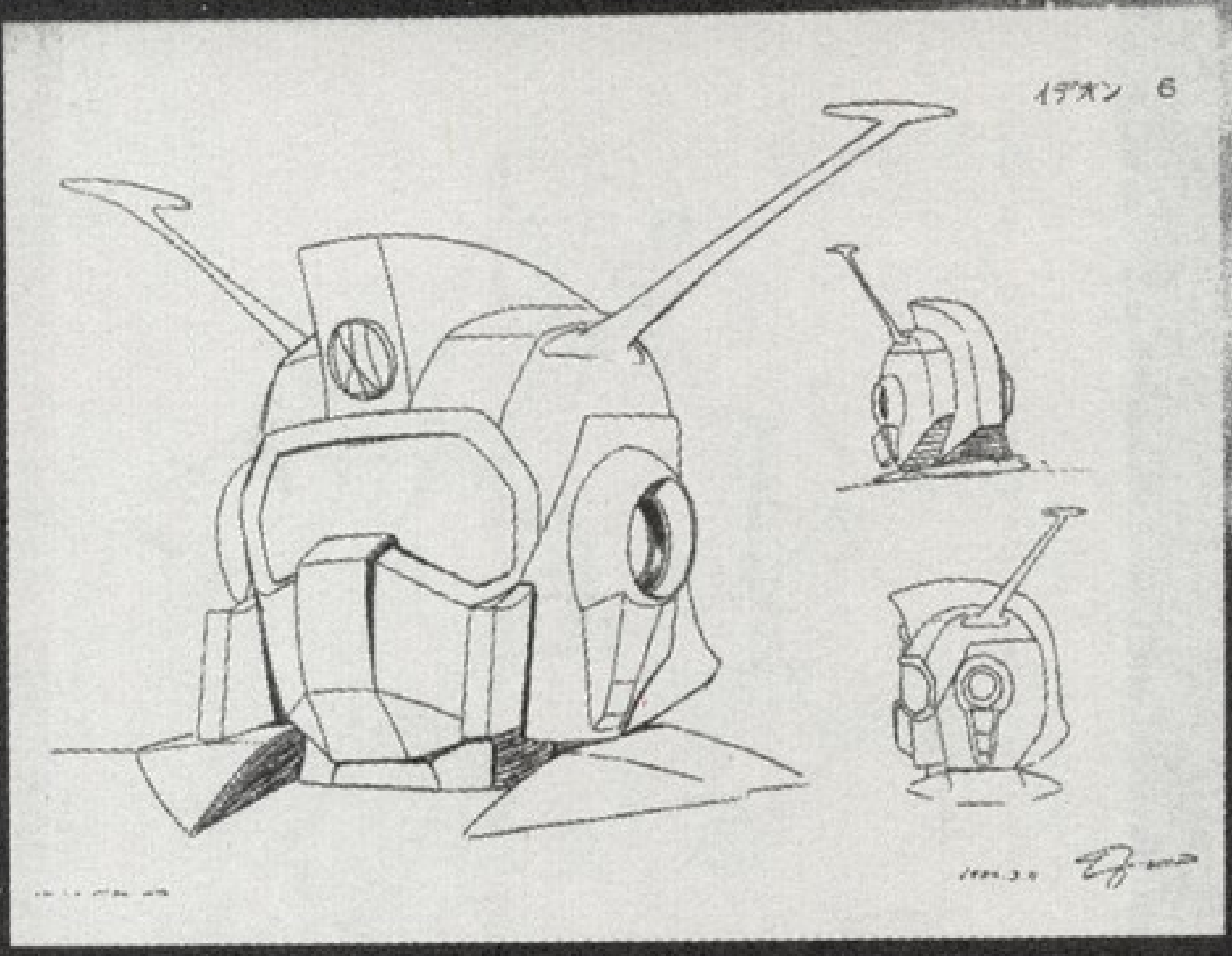
FOOTNOTES

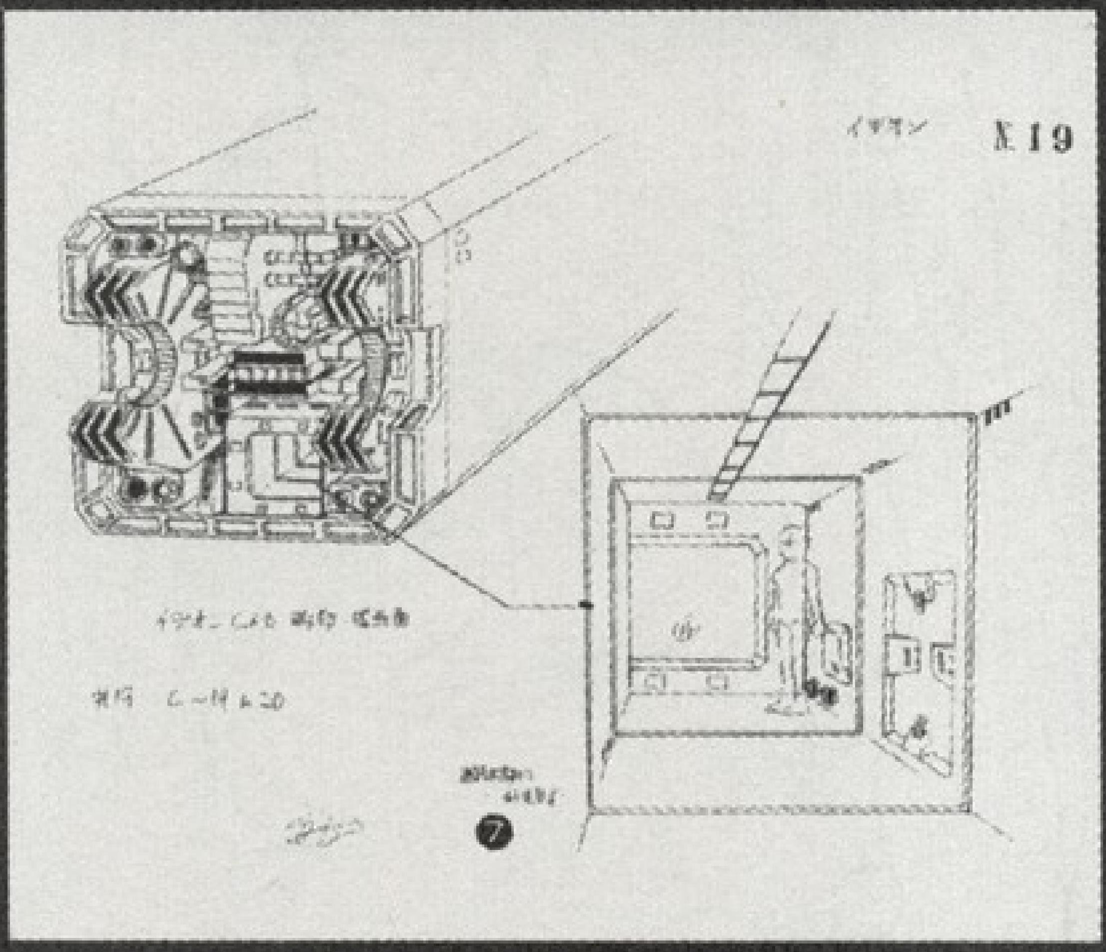
❶ 型机体驾驶舱
❷ 型机体驾驶舱
❸ 连接通路
❹ 型机体驾驶舱

■头部以及头后部的设定图

这两张设定图中清楚的描绘出了伊甸王头部后下方的驾驶舱部位。以及伊甸王前脸部、头部两侧的耳部等处的详细构造。

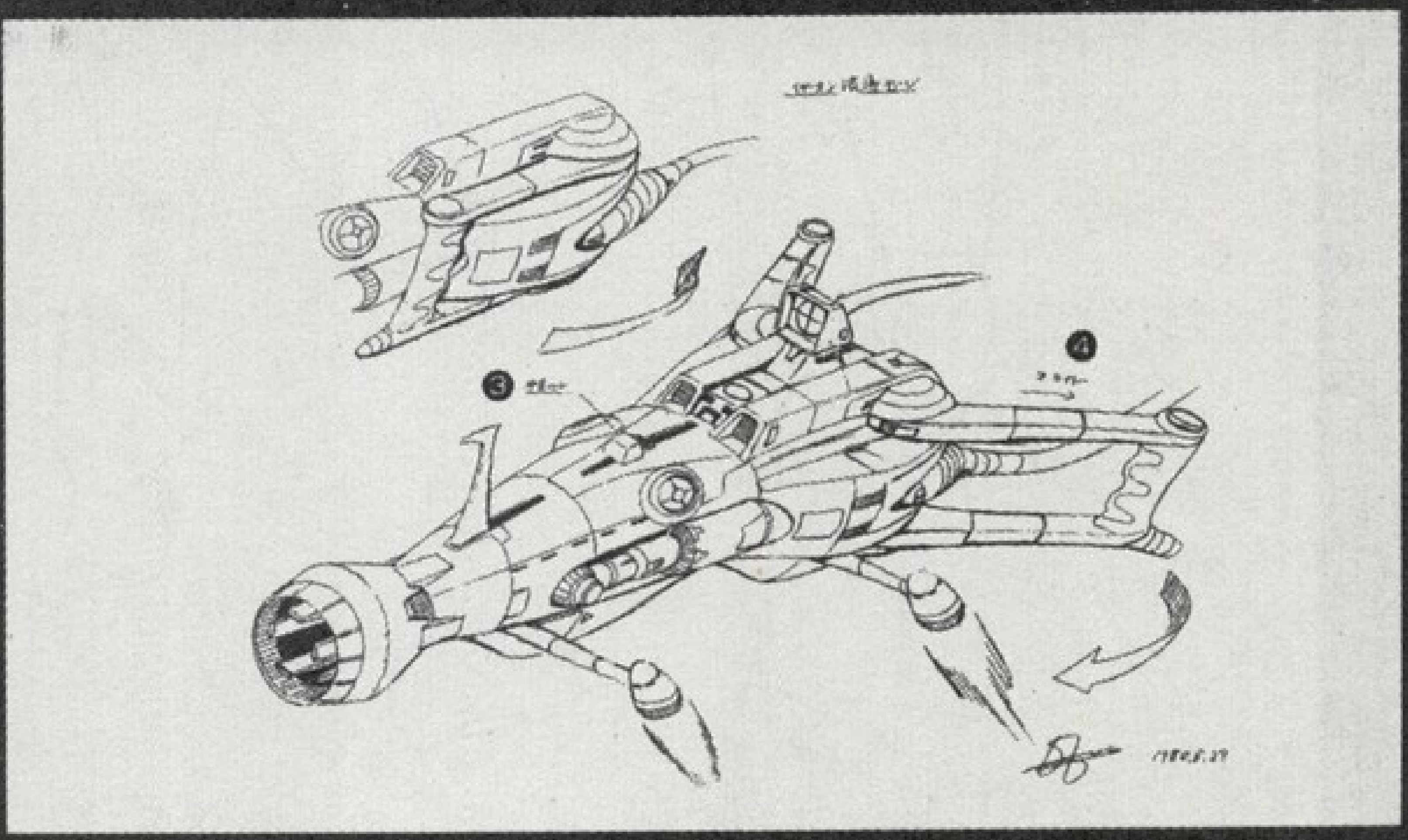


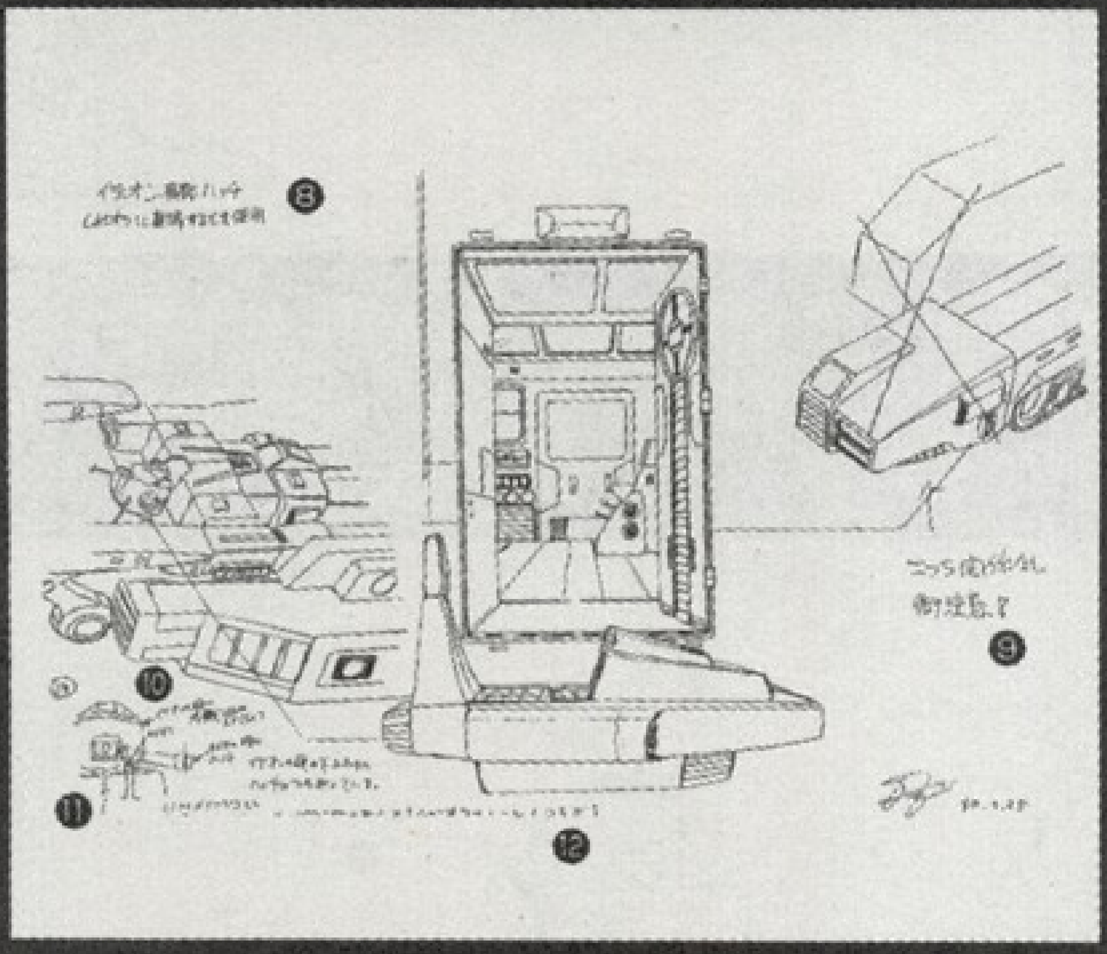




■C型战机（伊甸王的腿部）的断面图

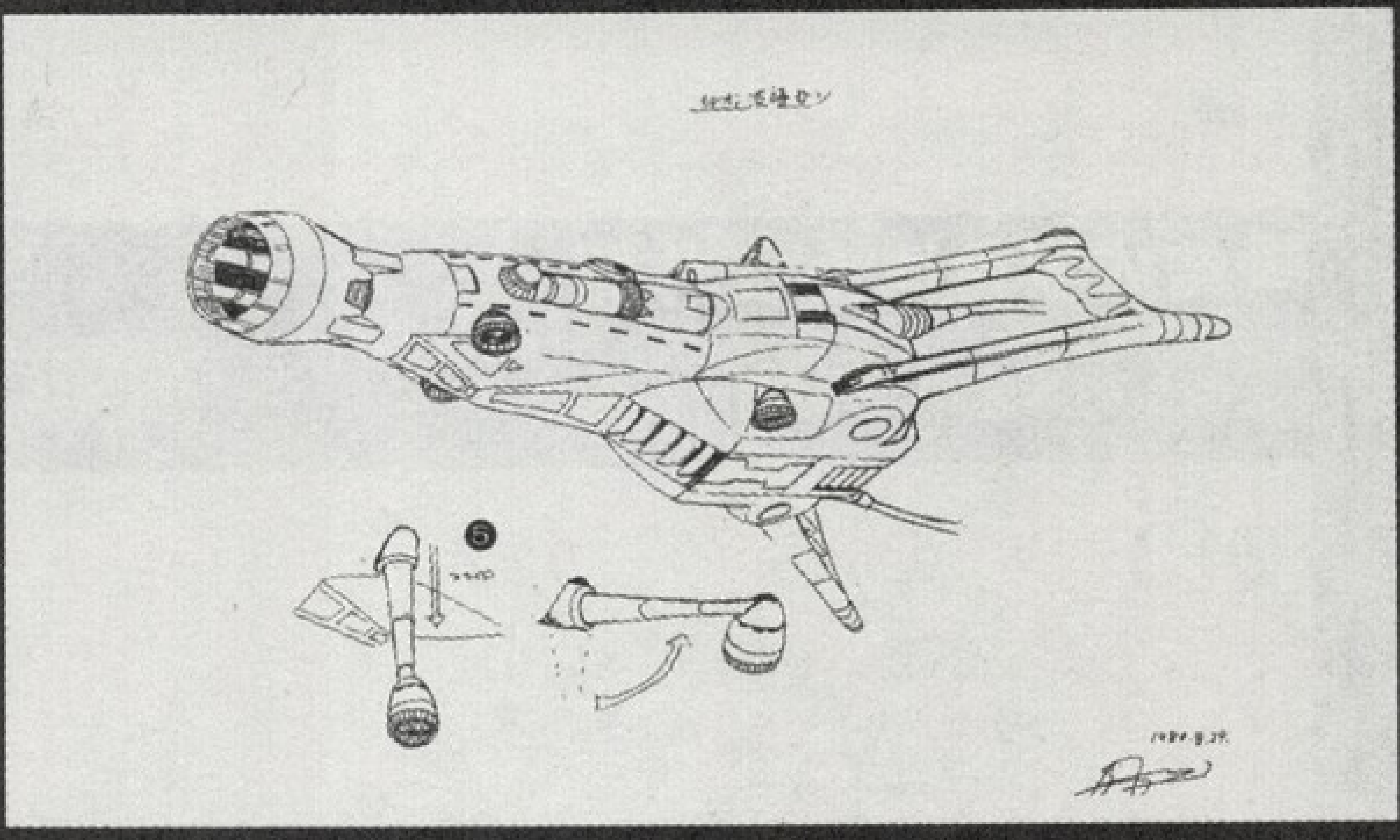
在原作的一次恶战中伊甸王被敌方机体的核粒子炮击断了左足，此图就是在战后修理时，留下的侧切断面图。

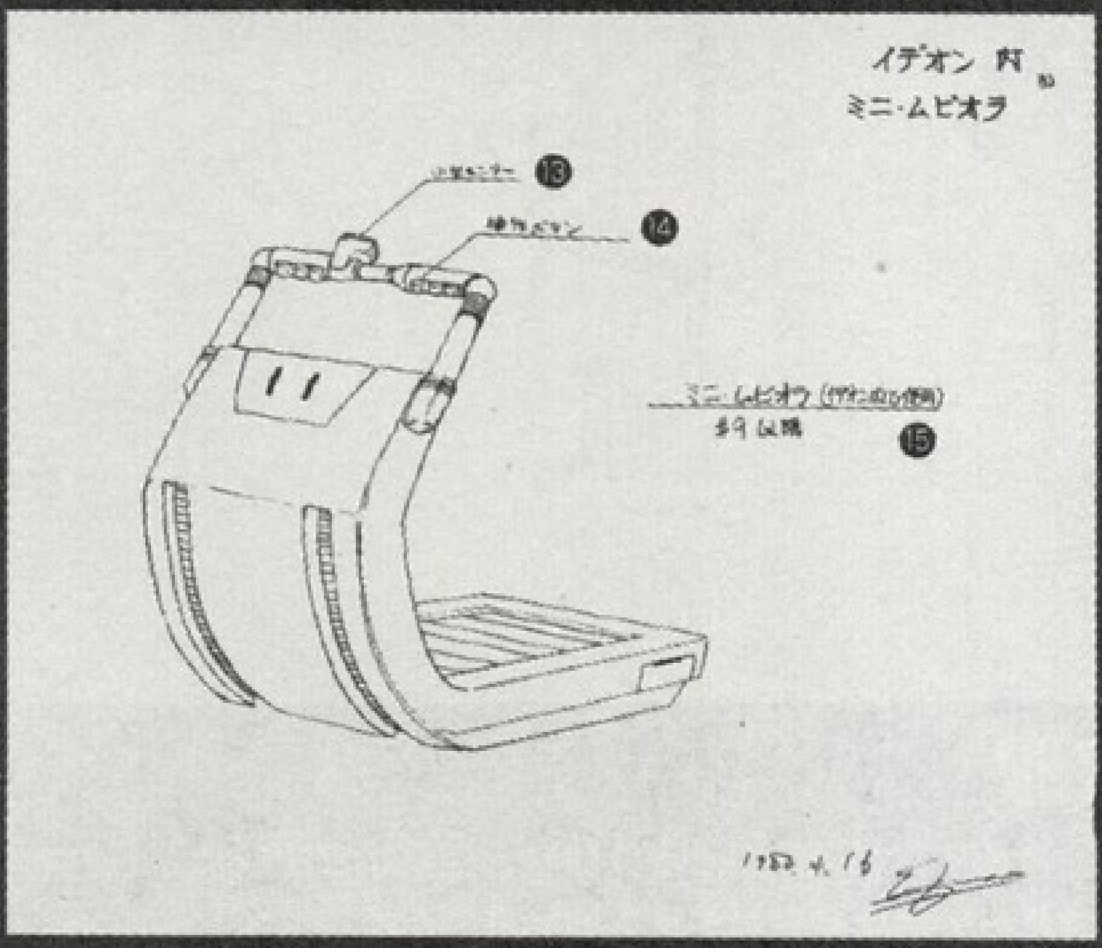




■肩部通道

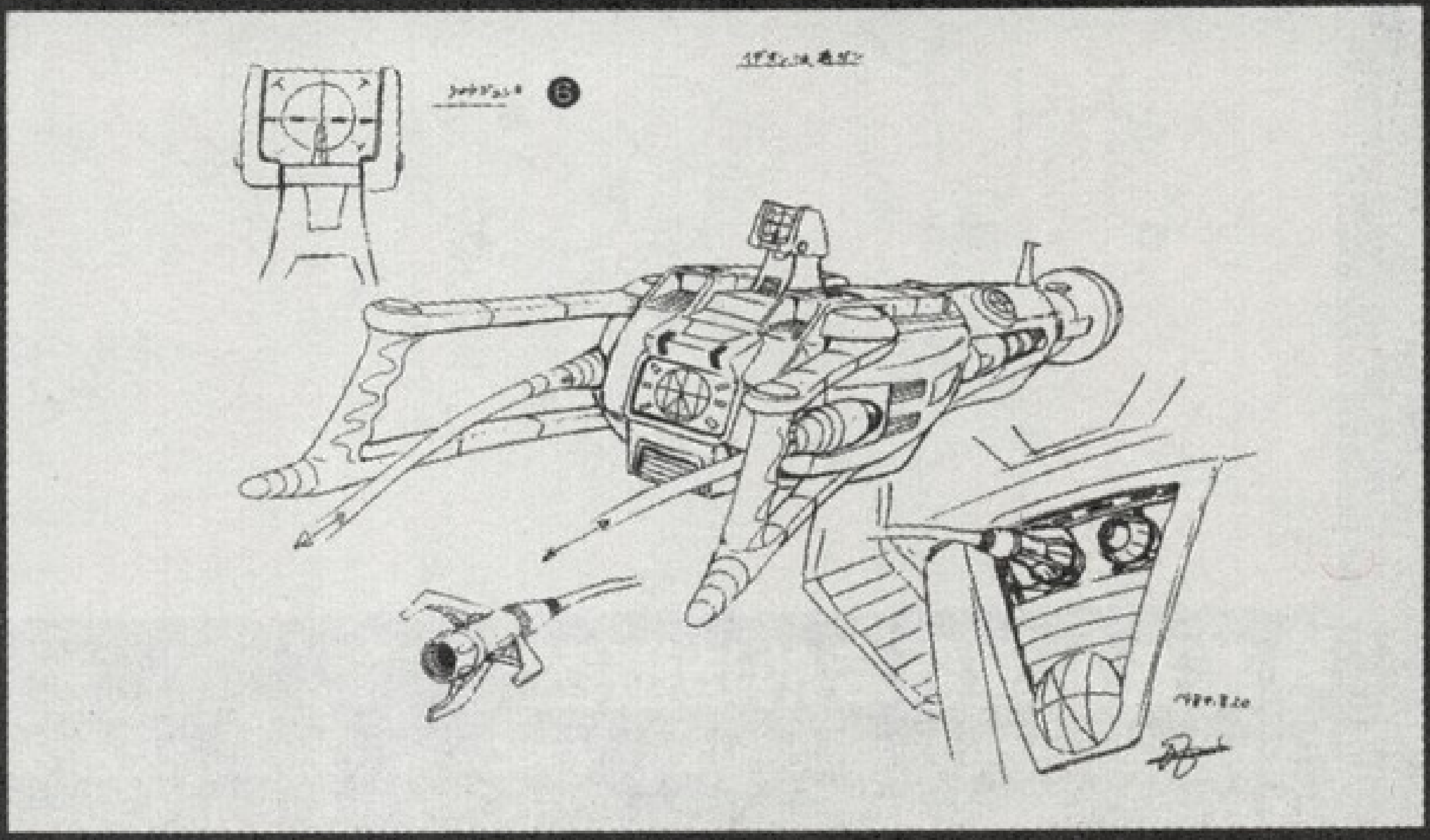
图中描绘出了连接A型战机用的通道结构。按照原作的设定，战斗时伊甸王的机师们就是通过这个通道进行移动的。





■迷你座舱

当机师进入伊甸王体内后，就是通过坐在这个迷你座舱上进行移动的。在直立形态的伊甸王体内，迷你座舱也可以实现上下移动。

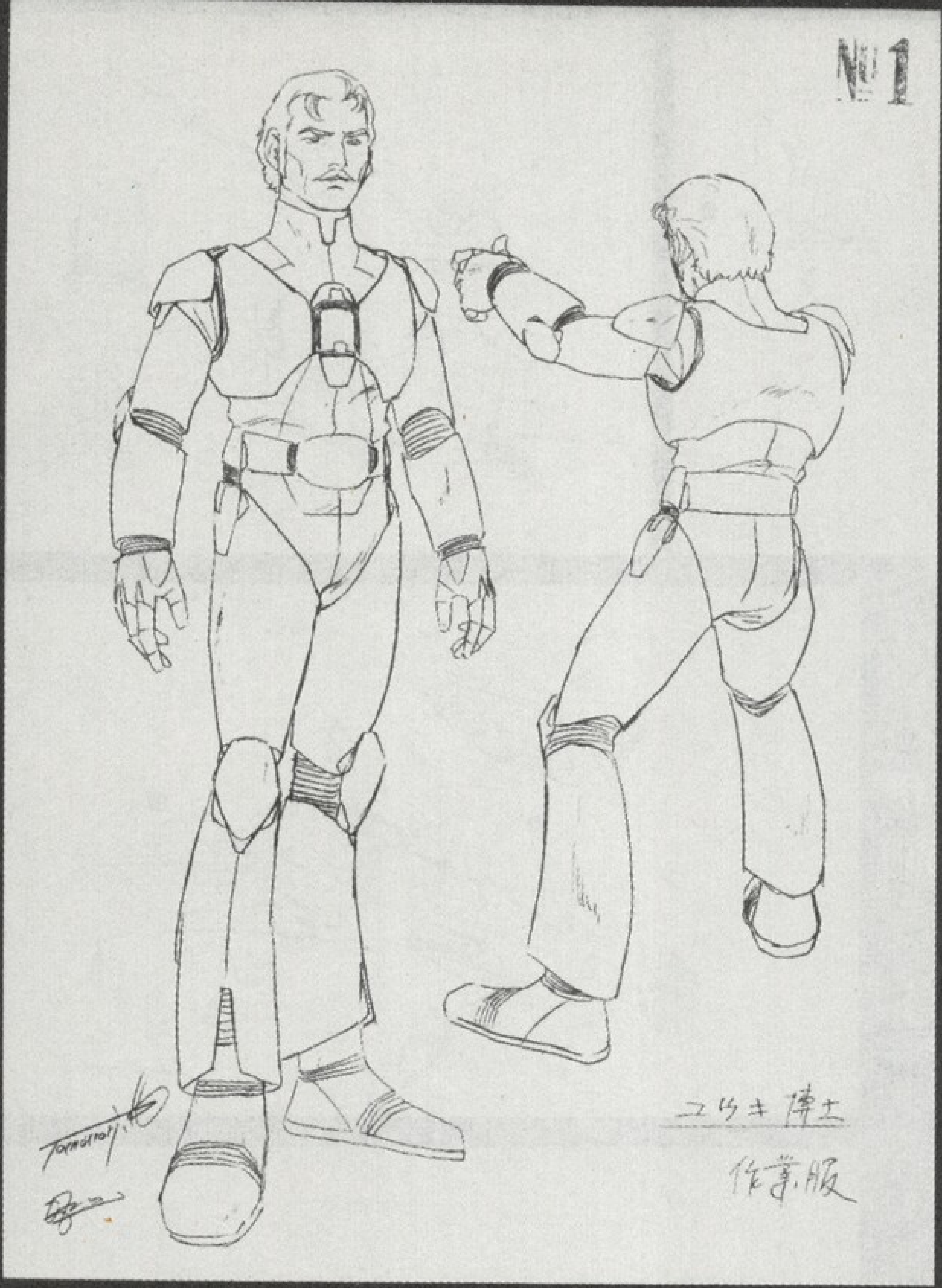


■最终兵器“波导枪”

被收纳在大型战舰所拉希布的甲板格纳库中的伊甸王专用兵器波导枪，最初曾被主人公们误当成了所拉希布的零件……由于此武器搭载有单独的4个大型飞行器，实现

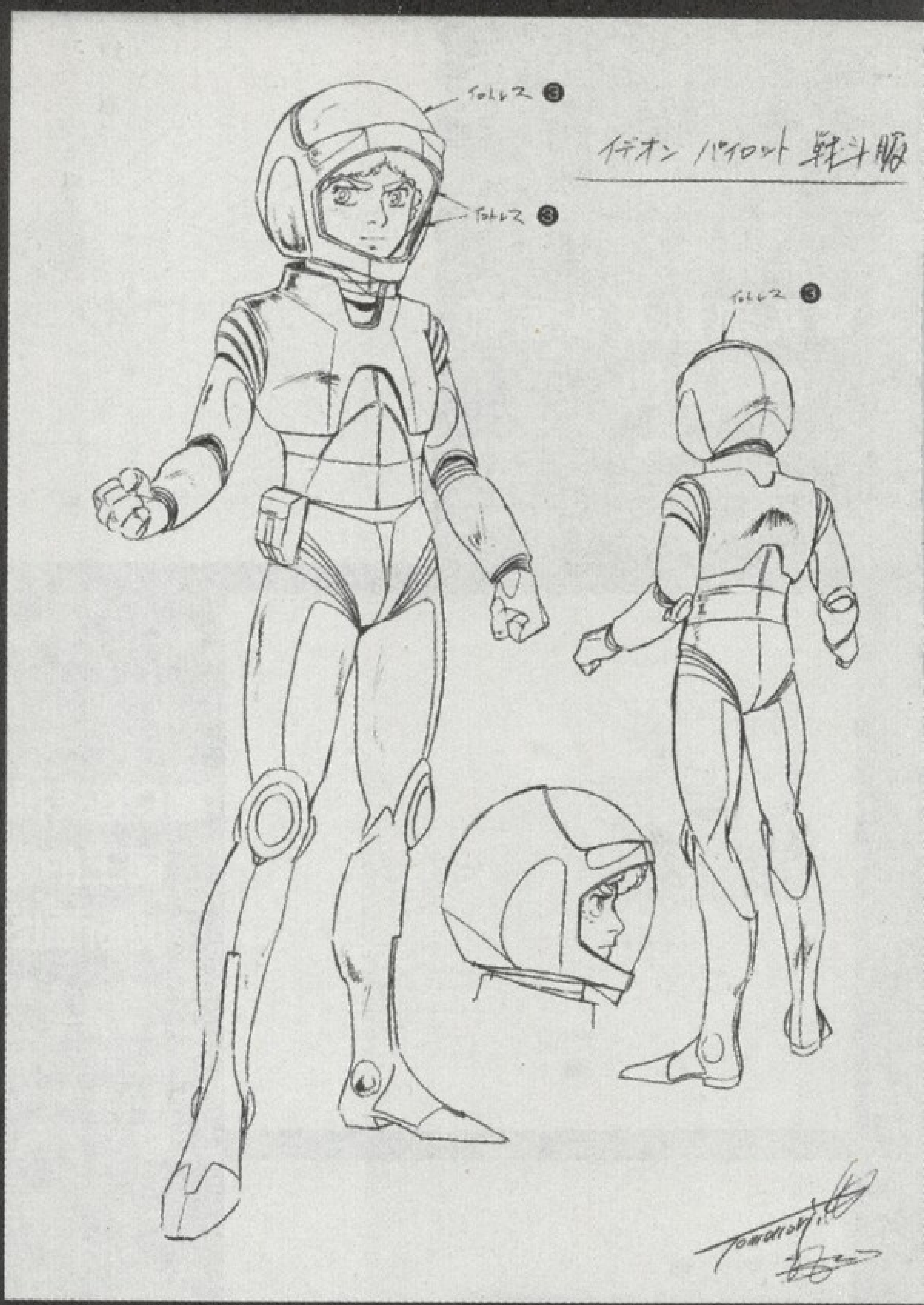
FOOTNOTES

1. 这里
2. 面对的地方是出入口
3. 安全装置
4. 滑行装置
5. 滑行装置
6. 能量显示器
7. 内部通路视角图
8. 伊甸王肩部图 通过使用迷你座舱进行移动
9. 与这里没有关系 请注意！
10. 伊甸王的头部外侧
11. 驾驶舱
12. 此位置与伊甸王头部的下方相连接
13. 小型显示器
14. 操作按键
15. 伊甸王内部使用的迷你座舱



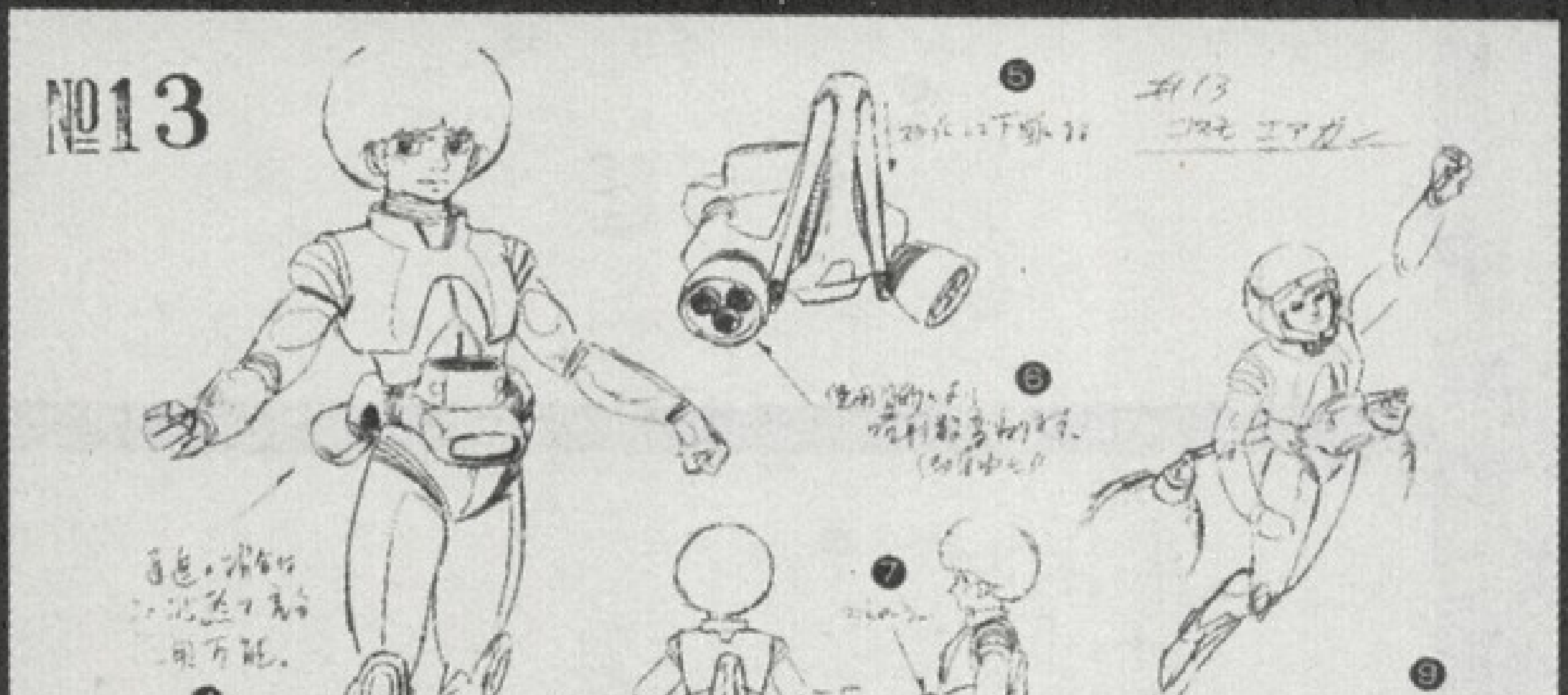
■结成罗鲁博士 工作服

宇宙的父亲结成罗鲁博士。在第一采掘现场工作时，遭受到了巴佛・克兰的突然袭击后不幸死亡。他身穿的这身工作服也可以充当宇宙服使用。



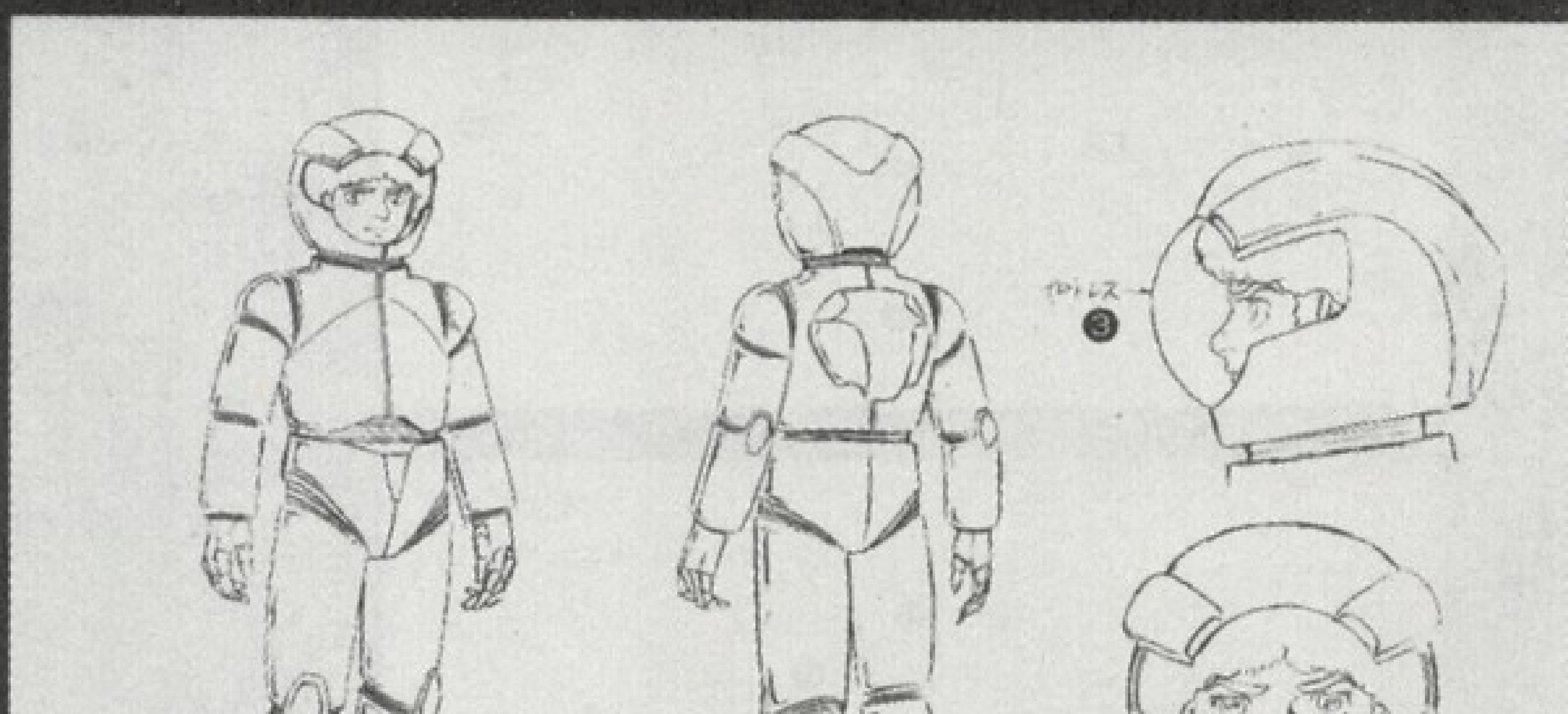
■战斗宇宙服

在搭乘伊甸王时，结成宇宙身穿的战斗宇宙服。这身衣服的设计与其他的副驾驶员的基本相同，只是颜色改为了火红色。



■装备加速器后的造型图

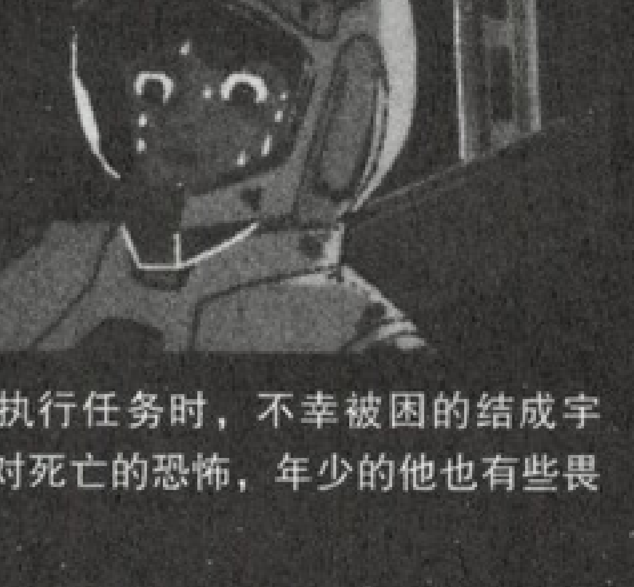
此装备是在原作13话中首次亮相的。被敌方追击的结成宇宙就是使用此套装备才顺利的逃回到了母舰“所拉希布”上的。



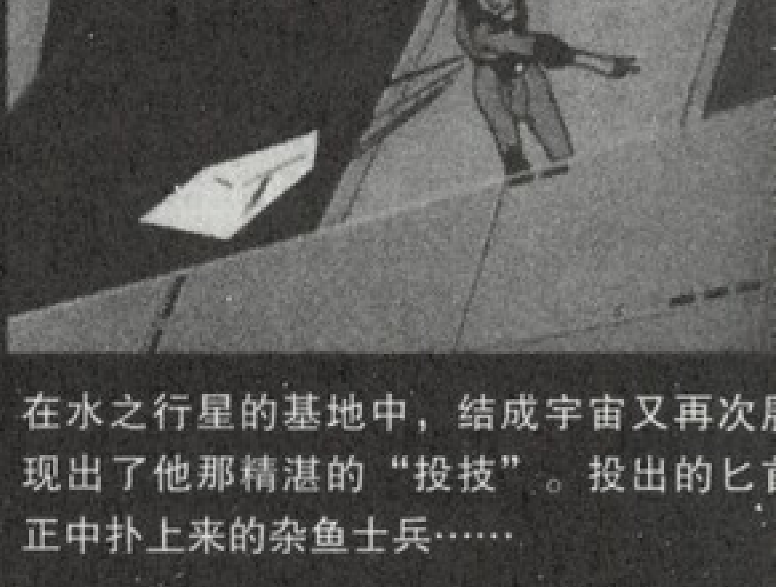
■简易宇宙服

与战斗用宇宙服不同，简易宇宙服只是用于舰外移动，通常情况下所拉希布的搭乘人员穿的都是这套服装。这也是由于这套服装是地球人的标准宇宙服。

ON THE
FRONT LINE



在一次执行任务时，不幸被困的结成宇宙。面对死亡的恐怖，年少的他也有些畏惧了。



在水之行星的基地中，结成宇宙又再次展现出了他那精湛的“投技”。投出的匕首正中扑上来的杂鱼士兵……

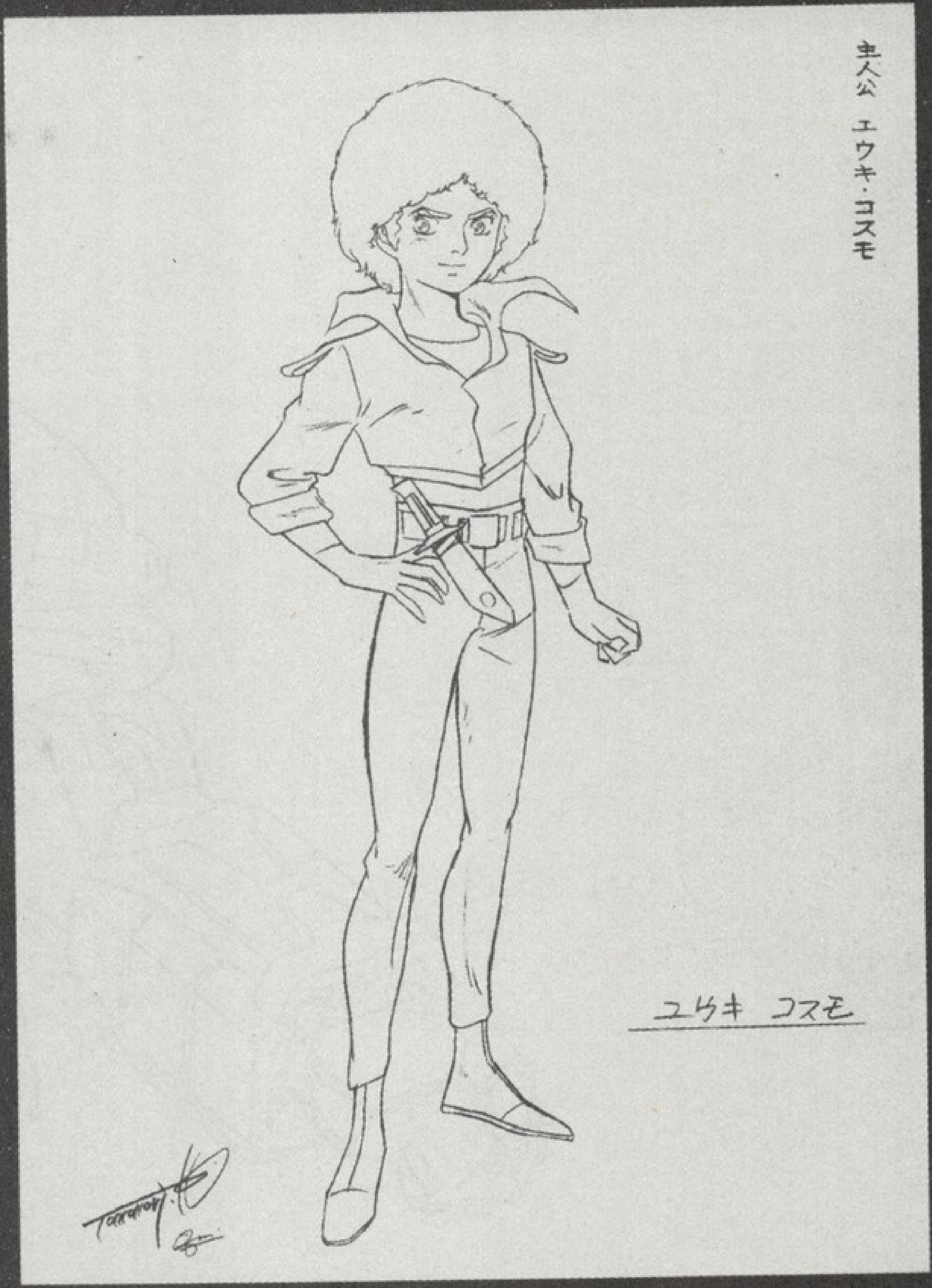
File 01

城宇宙

16岁的红发少年结成宇宙，是所拉星的科学厅长官结成罗鲁的孩子。他在遭受到巴佛·古兰的袭击时发现了传说中的巨神伊甸王。之后就成为了伊甸王的主驾驶员。在经历了一次又一次的战斗后，这个天真的孩子也渐渐的成长为了可以领导他人的人物。

■ 表情集

高兴、伤心、失落等等各种表情都被描绘出来。在战斗之外的主人公也是一个表情丰富的少年。从城宇宙表情的变化中也可以看出他内心的成长。



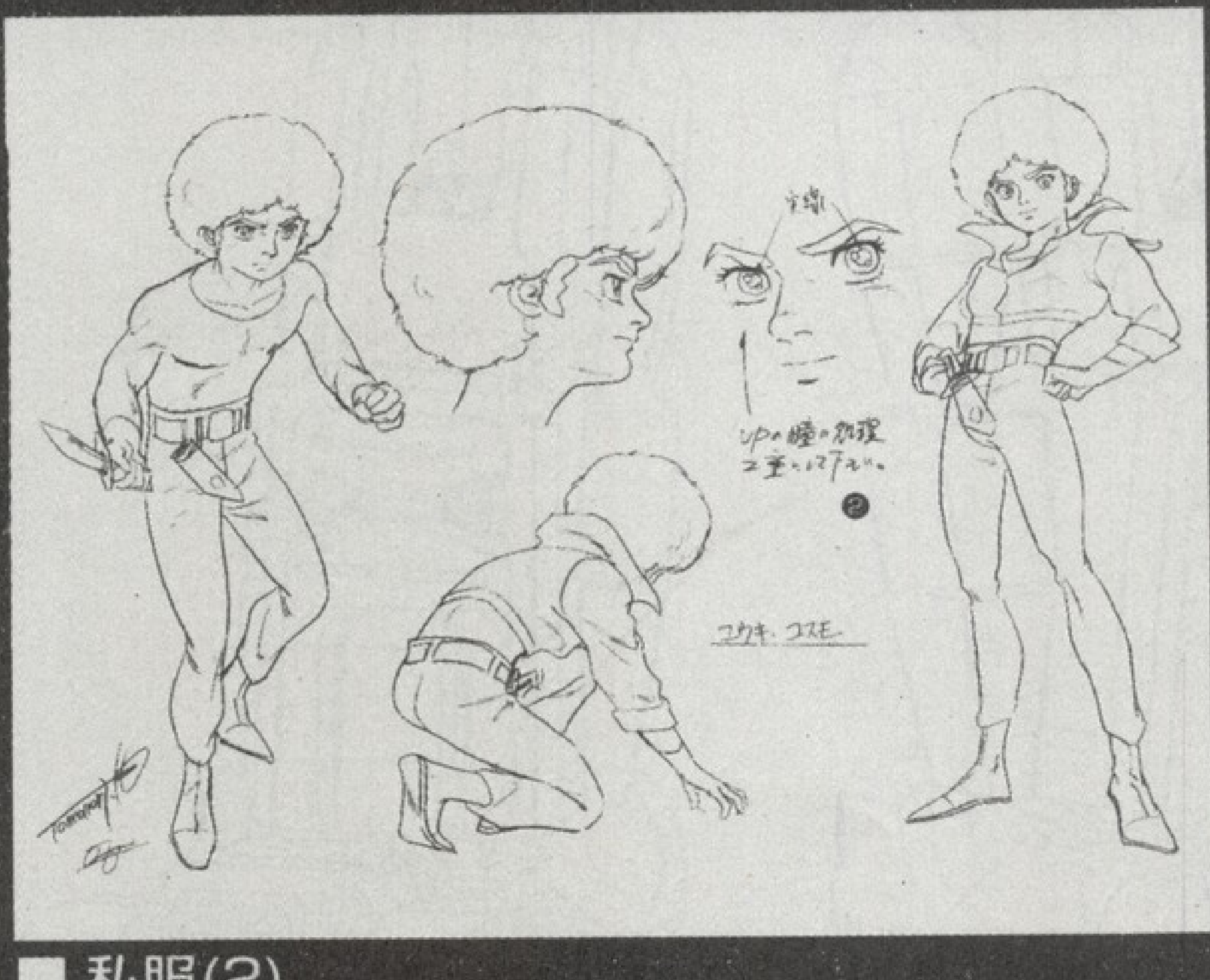
■ 全身

身穿普通服饰的结成宇宙。在最初的设定时，宇宙的头部造型是与乔丹·贝司相似的，后来为了增强主人公的造型冲击感，才改为现在的这种发型。

原作角色

FOOTNOTES

❶ 将嘴角略微向上后，就体现出了自信的感觉。
❷ 2 眉毛部位的处理也十分到位。
❸ 3 面罩的可视部分
❹ 4 宇宙服上的加速器
❺ 5 曲线型的结构是一个要点
❻ 6 根据使用的情况来控制喷射口的数量
❼ 7 控制器
❽ 8 可以自由回转
❾ 9 这里有5条线



■ 私服(2)

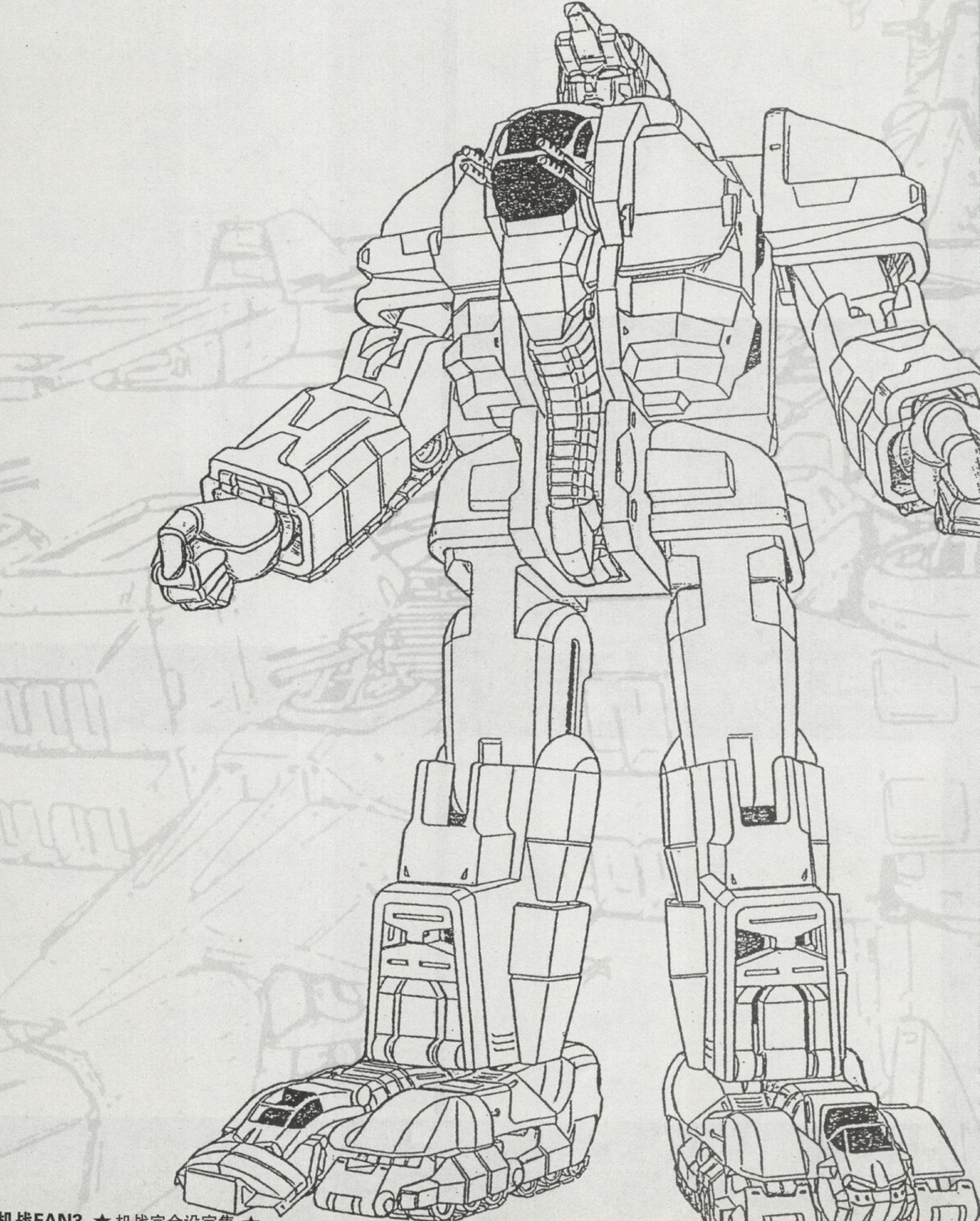
脱下夹克后露出了运动衫。在这个造型下展现出了结成宇宙身上结实的肌肉。没想到他小小的年纪就有这么好的体格。

■ 私服(1）便装1

侧部与侧后部的造型图。尤其是图中右侧，结成宇宙侧身靠着的这个造型可是剧中难得一见的。从中间这张半蹲着投出腰部的匕首的造型中，也能看出他的腕力是很强的。

EARTH SIDE

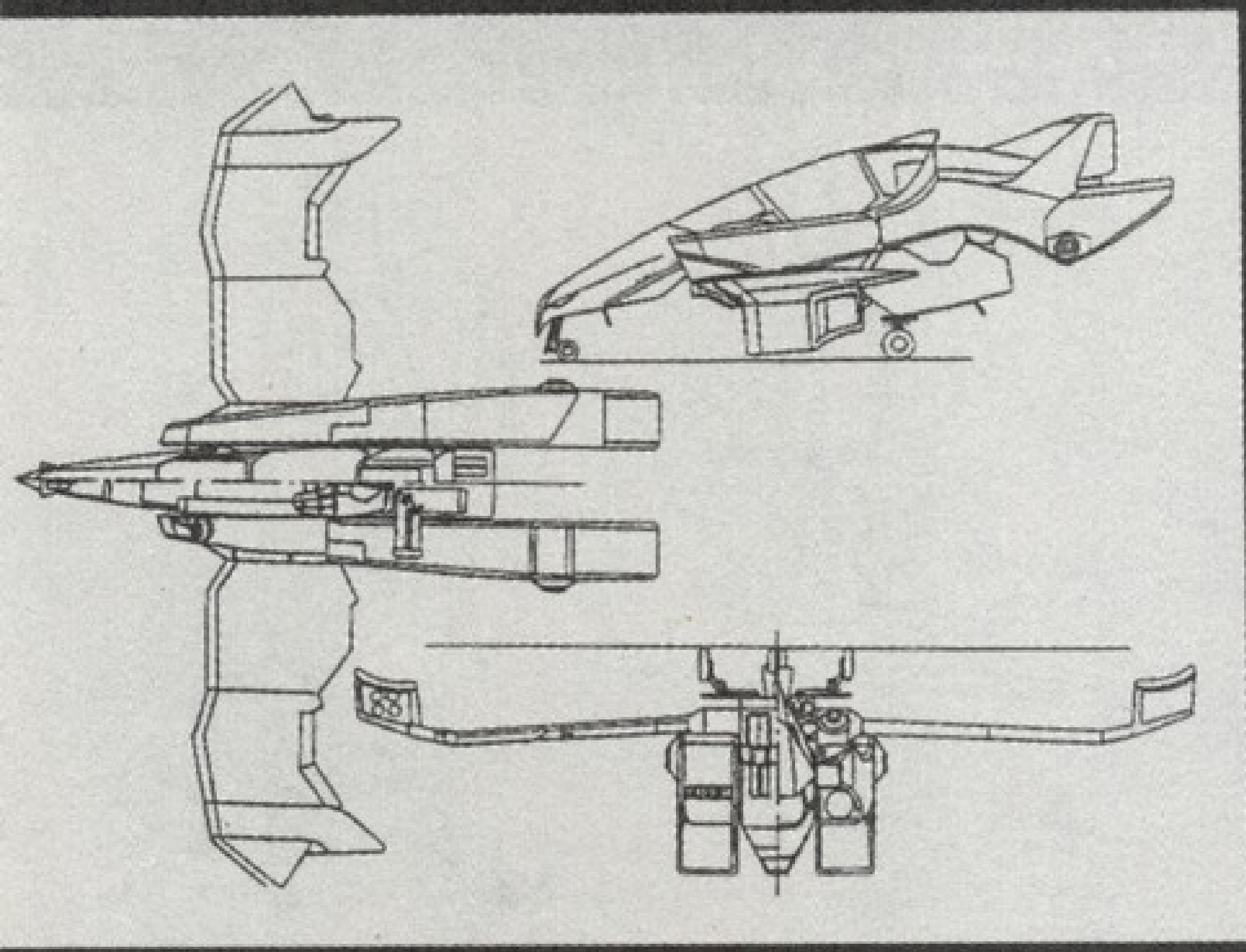
超兽机神 断空我



鹰战士

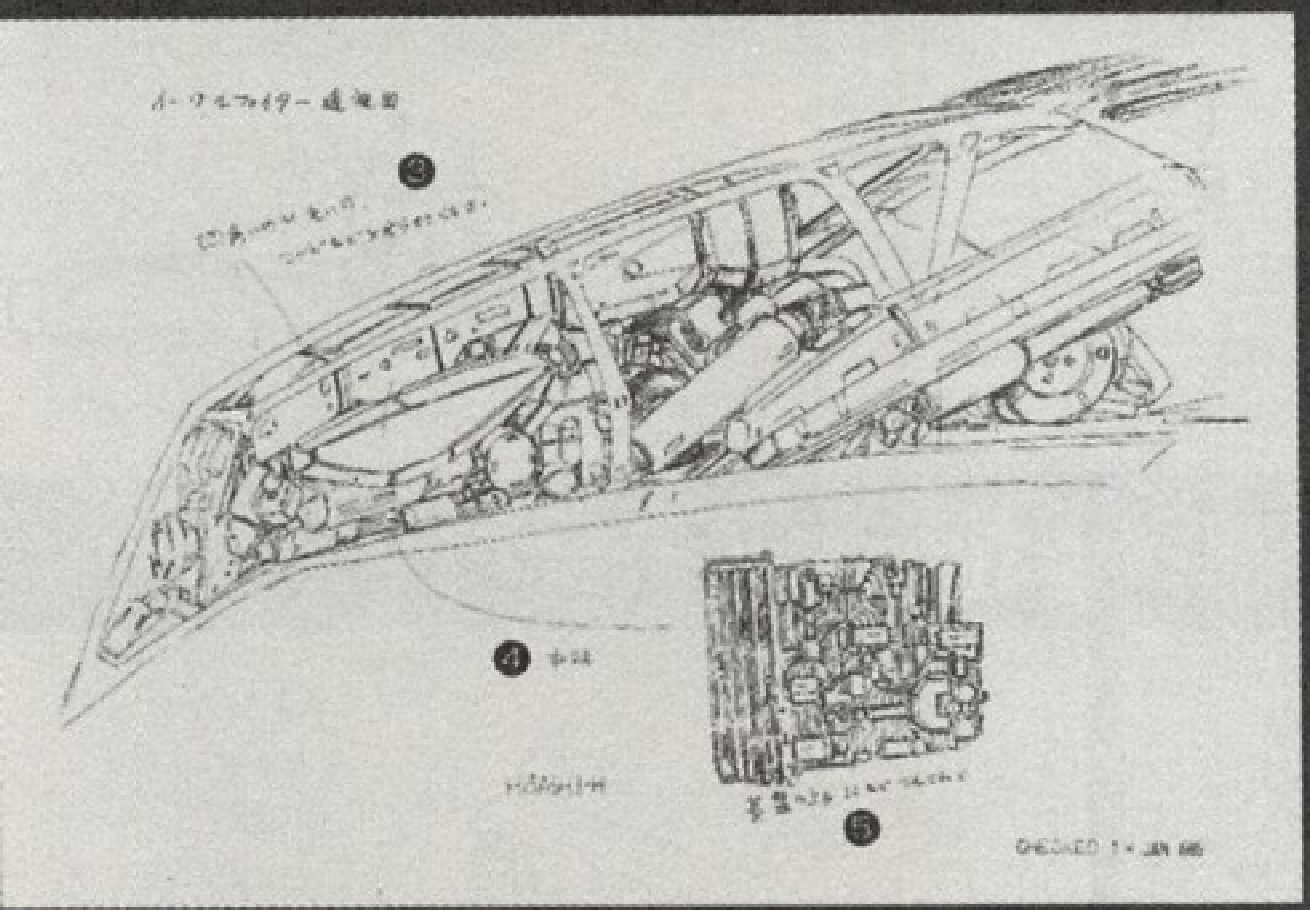
由地球联邦军的量产战斗机改造而来的兽战机AGT–1。鹰战士有着飞行形态、机器人形态、与兽化形态等不同的模式。并且还可以与另外3架兽战机合体成为超级机器人“段空我”。
鹰战士的主要武器是2门27mm机关炮与2个内藏型的4连发导弹发射器。与其它的3架陆战系的兽战机不同，鹰战士的兽化模式没有特殊的形态，只是个飞行形态的强化版。但这个强化版却有着可以将敌人一击斩断的超强特技。
鹰战士整体的全长为6.9m、当变形成机器人形态后全高为6.7m、总重量为2.76t。并且还可以实现最高时速为1.65马赫的高机动飞行。

飞行形态3面图

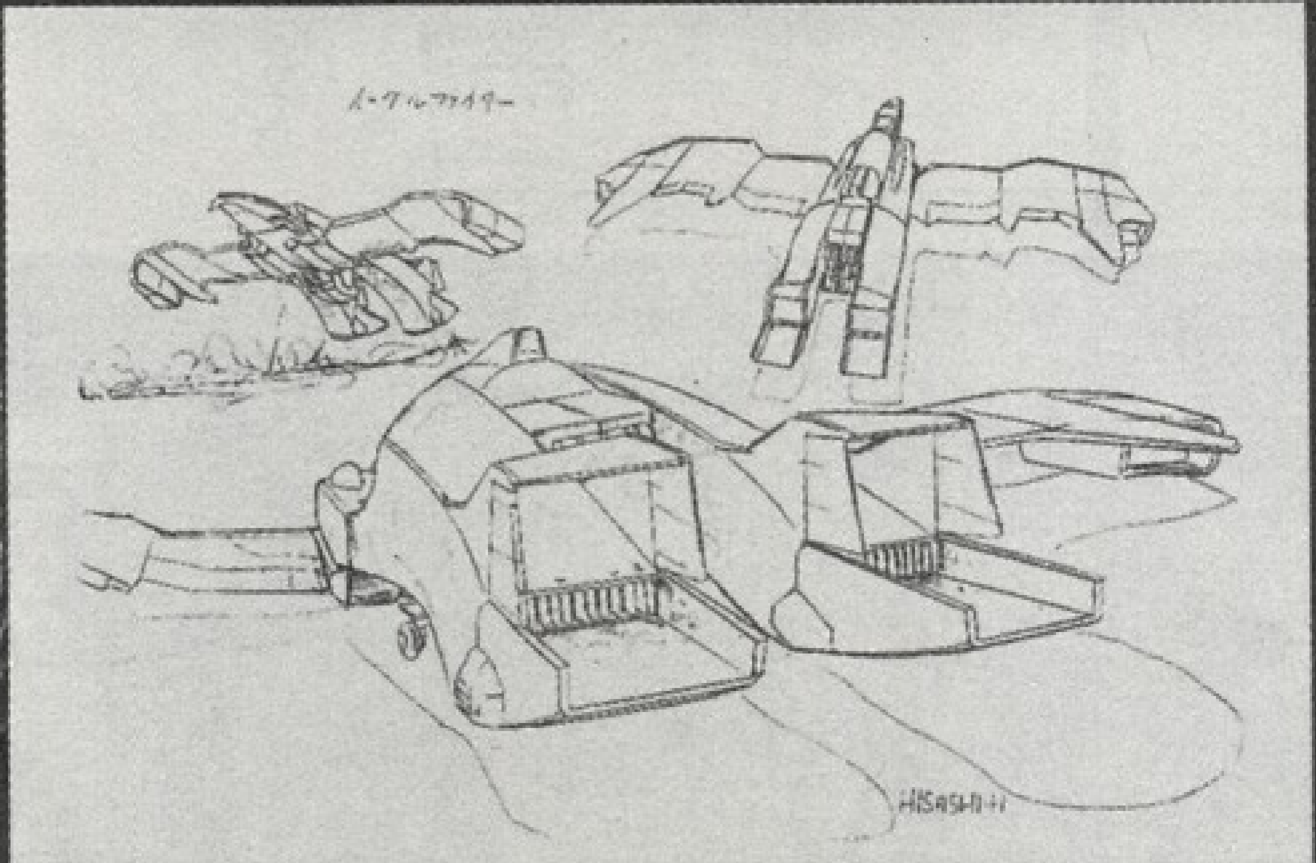


俯视图中的鹰战士几乎分不出来上下。而侧面图中的驾驶舱部分非常清晰。

飞行形态的内部机器构造图

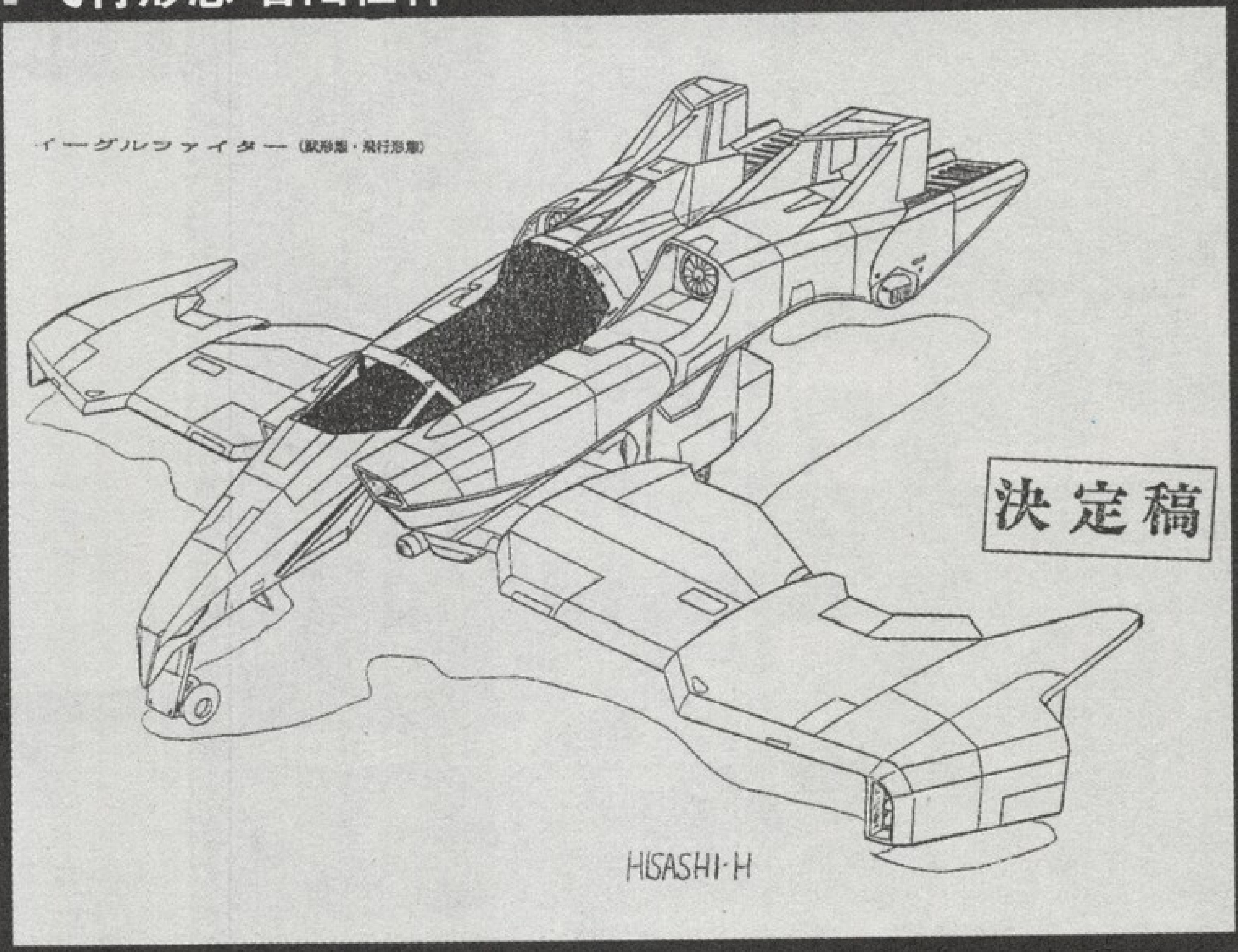


鹰战士头部的构造图。在构造复杂的机器中，最有特点的就是做为核心的“超电子头脑”。

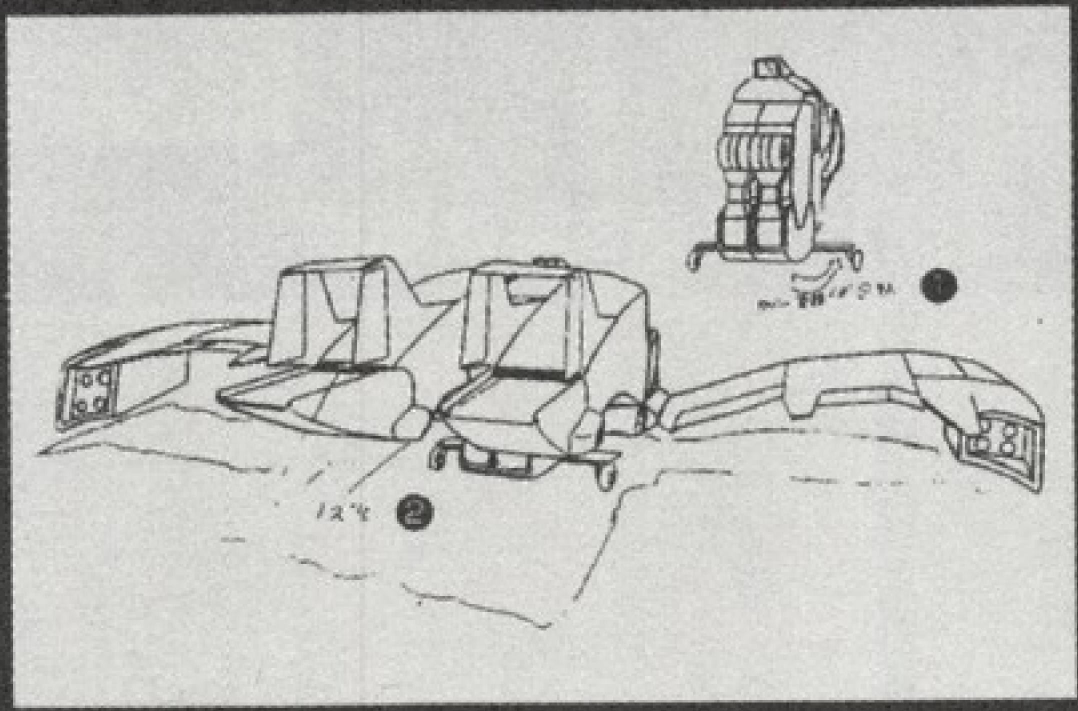


图中所描绘的是鹰战士起飞/降落时的姿势。在通常情况下鹰战士都是滑行后起飞，而后垂直降落的。

飞行形态 着陆仕样



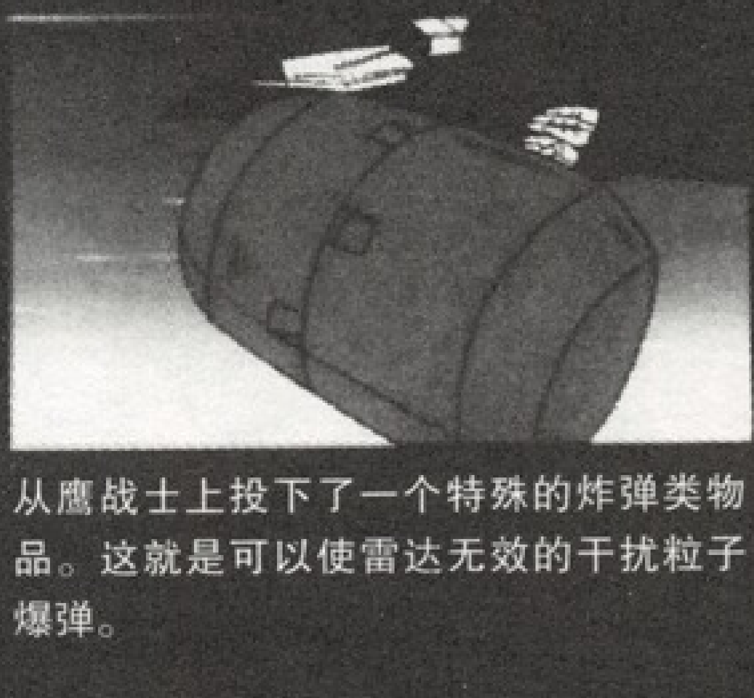
此图是最能展示出鹰战士整体特征的造型设计图。在鹰战士的驾驶舱后面紧密的连接着两个加速器。而鹰战士的两翼也设计的非常有流线型美感。



鹰战士在变成合体成断空我后，剩余的部件就会被收纳到段空我的背后部。

Comment

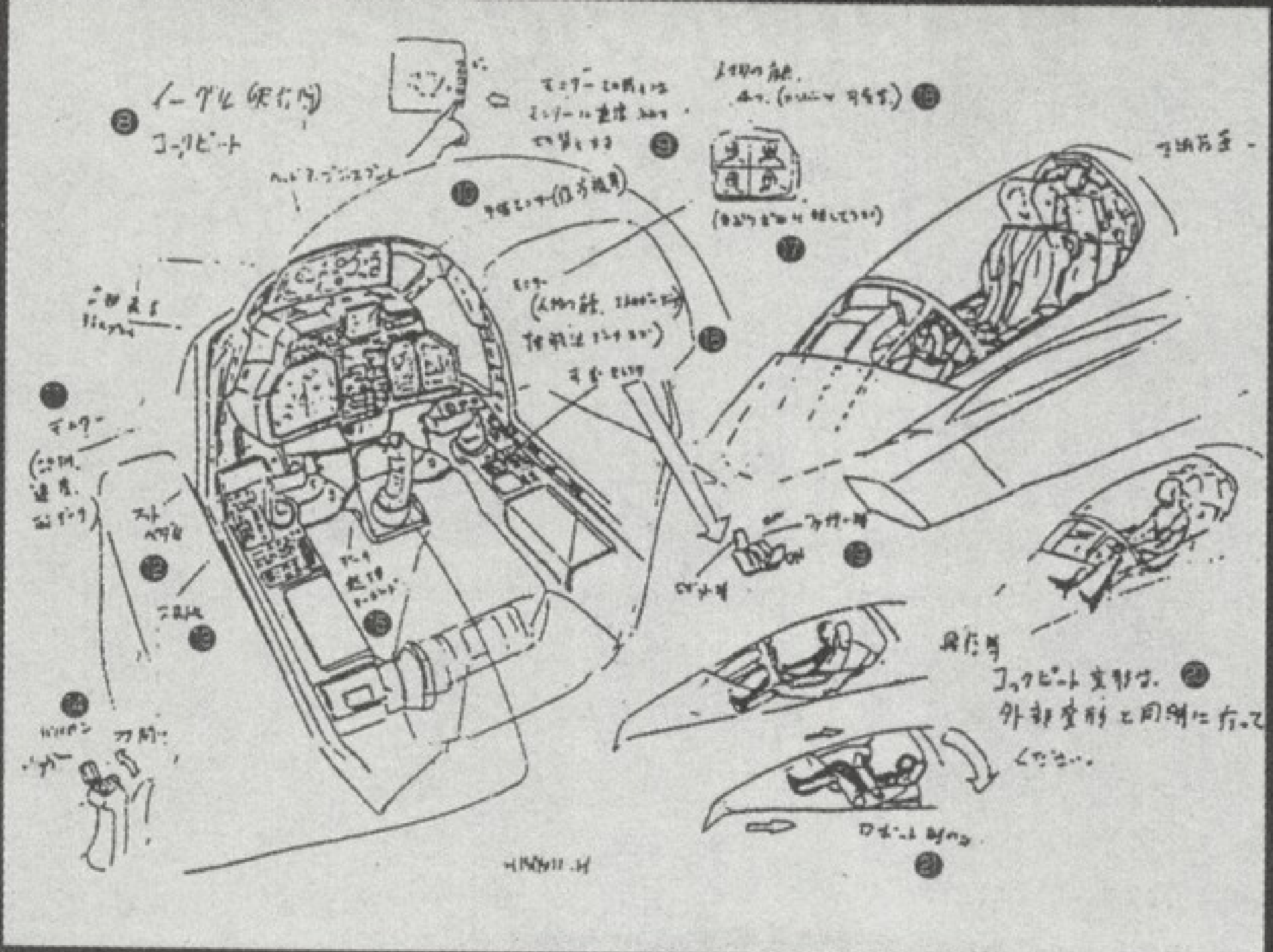
On the Front Line



从鹰战士上投下了一个特殊的炸弹类物品。这就是可以使雷达无效的干扰粒子爆弹。

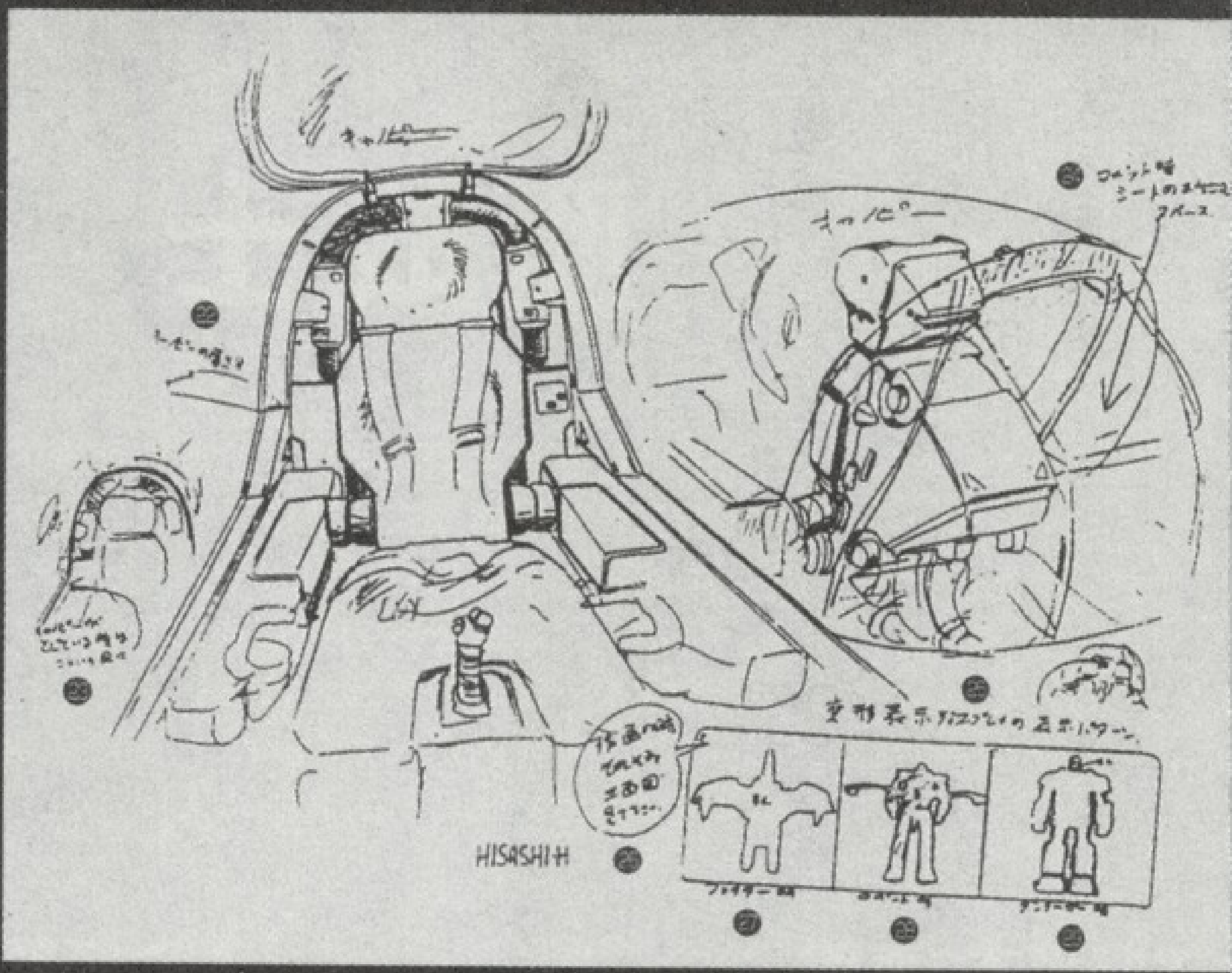
另一个角度的爆弹投放图。此特殊武器虽然在动画中多次出现，但在游戏中却没有出现过。

驾驶舱详细设定图

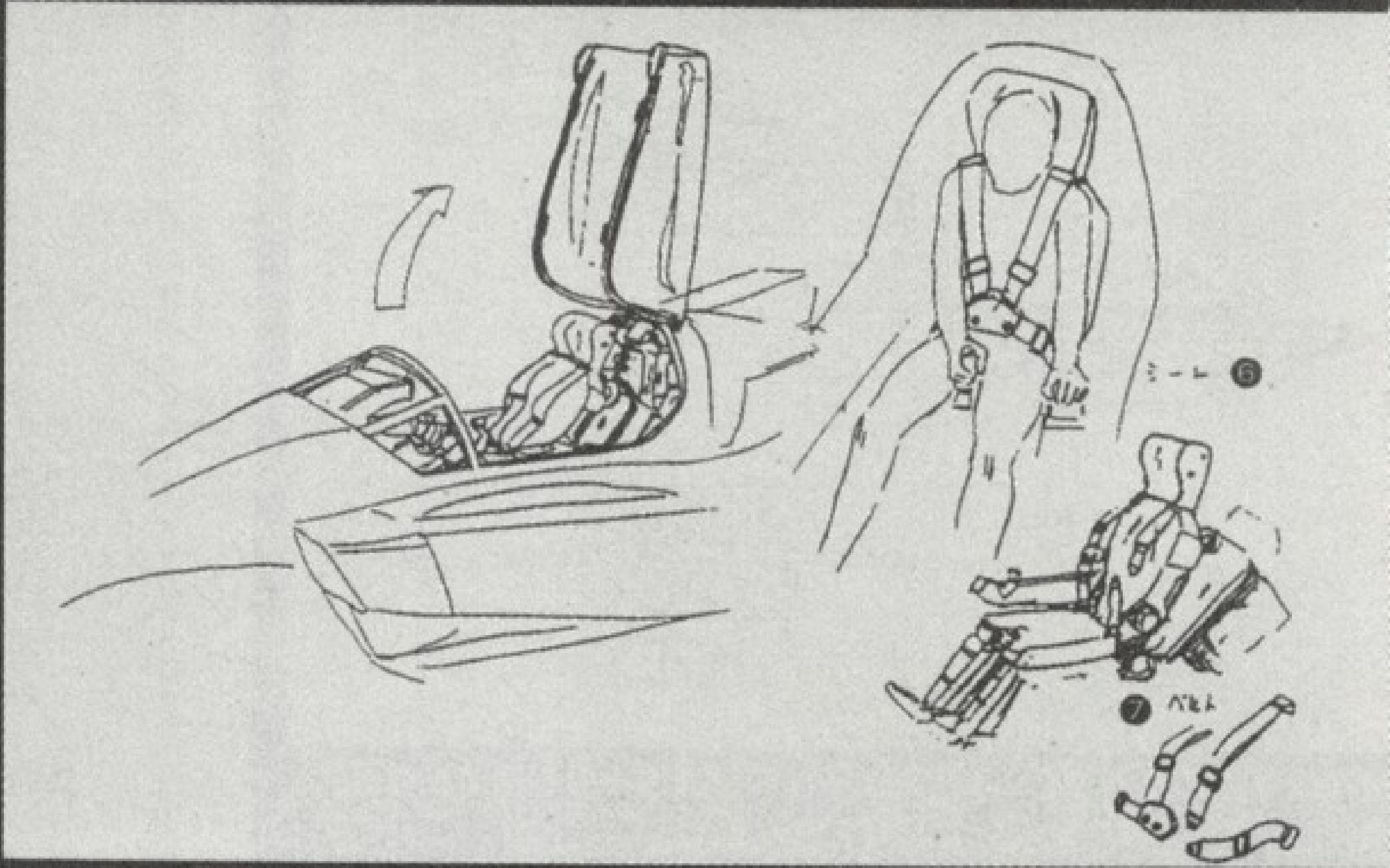


控制器的屏幕与各种开关等都被详细的描绘出来了。在变形成机器人形态后驾驶舱会向背后部位旋转90度。

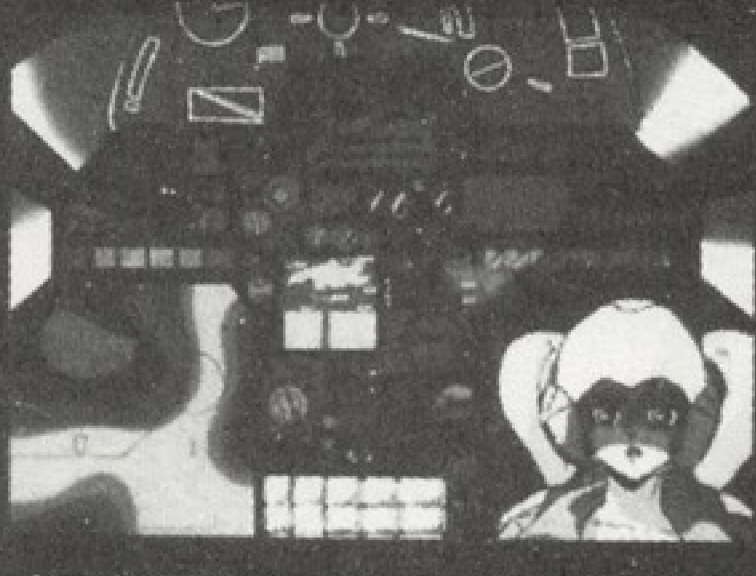
战机形态的驾驶舱



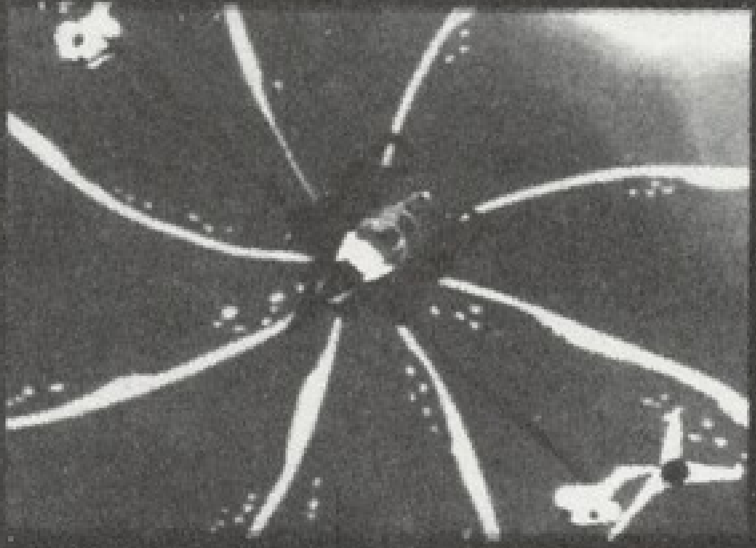
弹射座位设定图



On the Front Line

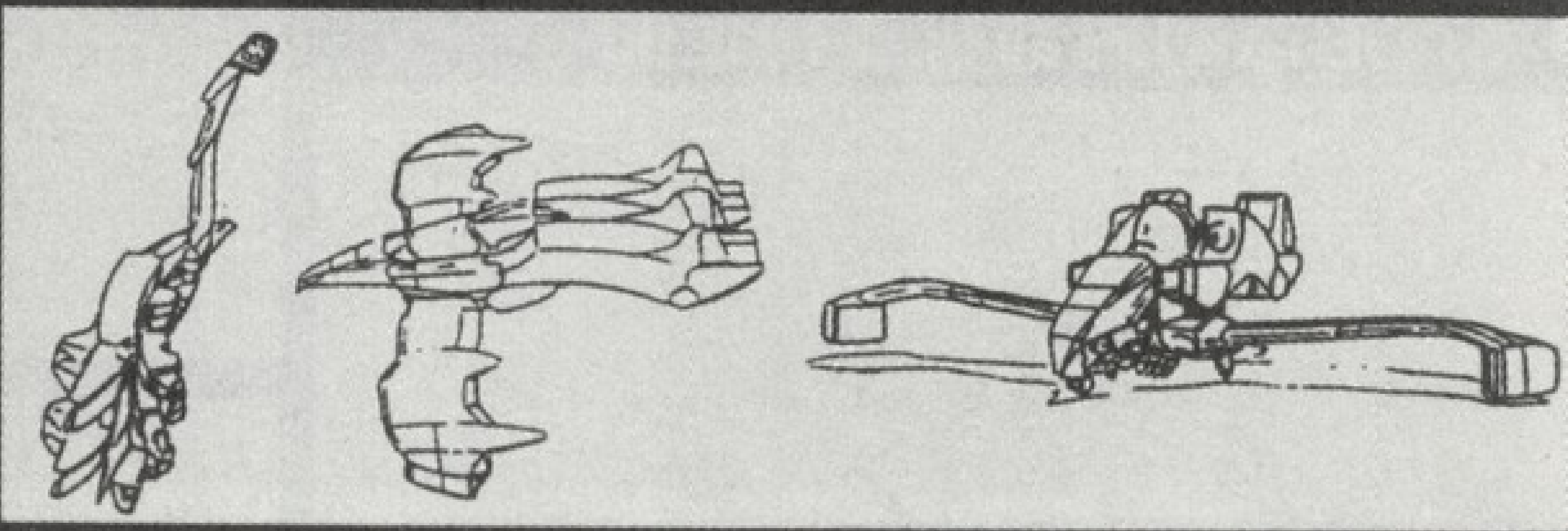


动画中的驾驶舱内图。右边的屏幕中显示出了结成沙罗的影像。其它的各个仪表也都显示着各种数值。



原作中的一话，鹰战士被紧急改装为水中航行用，并装备了专用的水中用导弹。

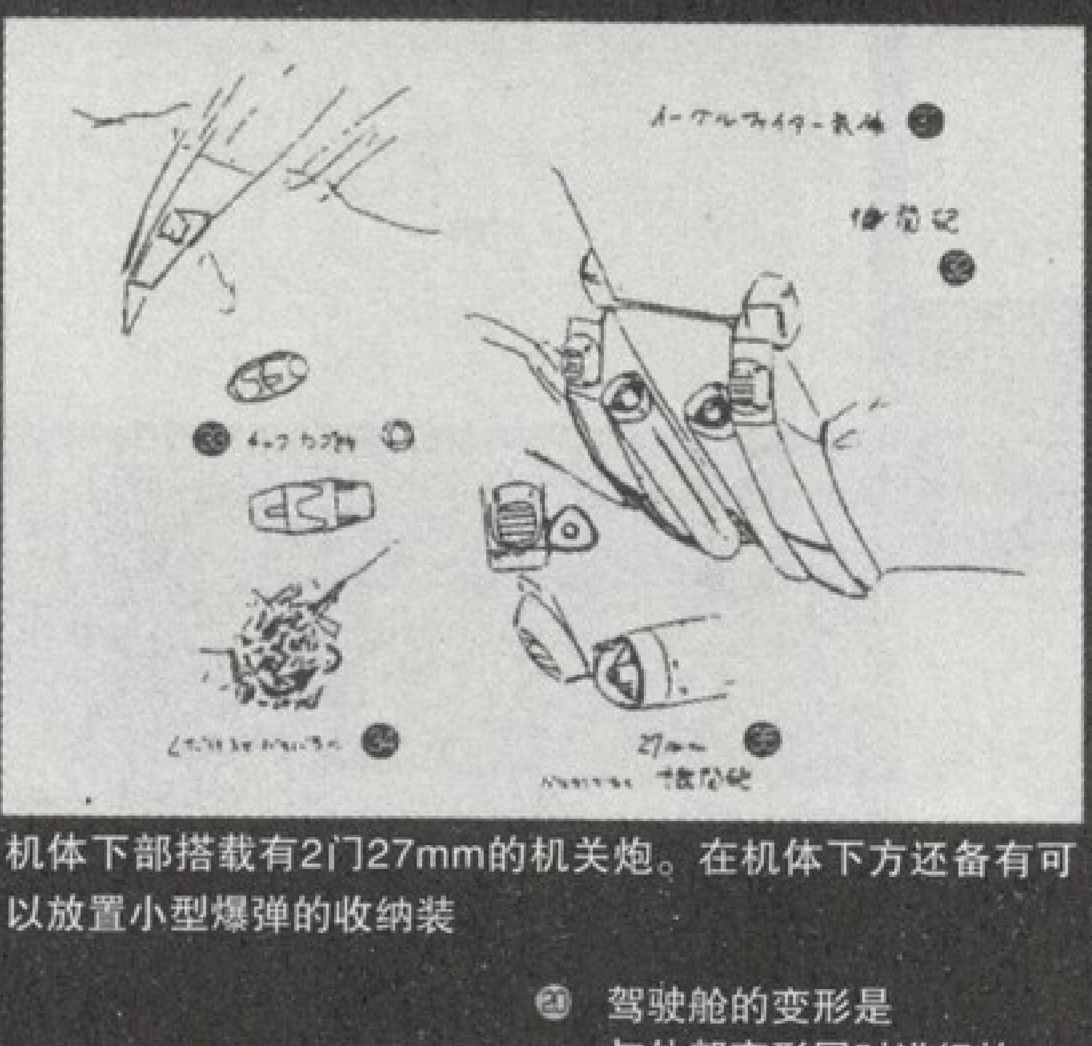
飞行时的动作



起落架特写图

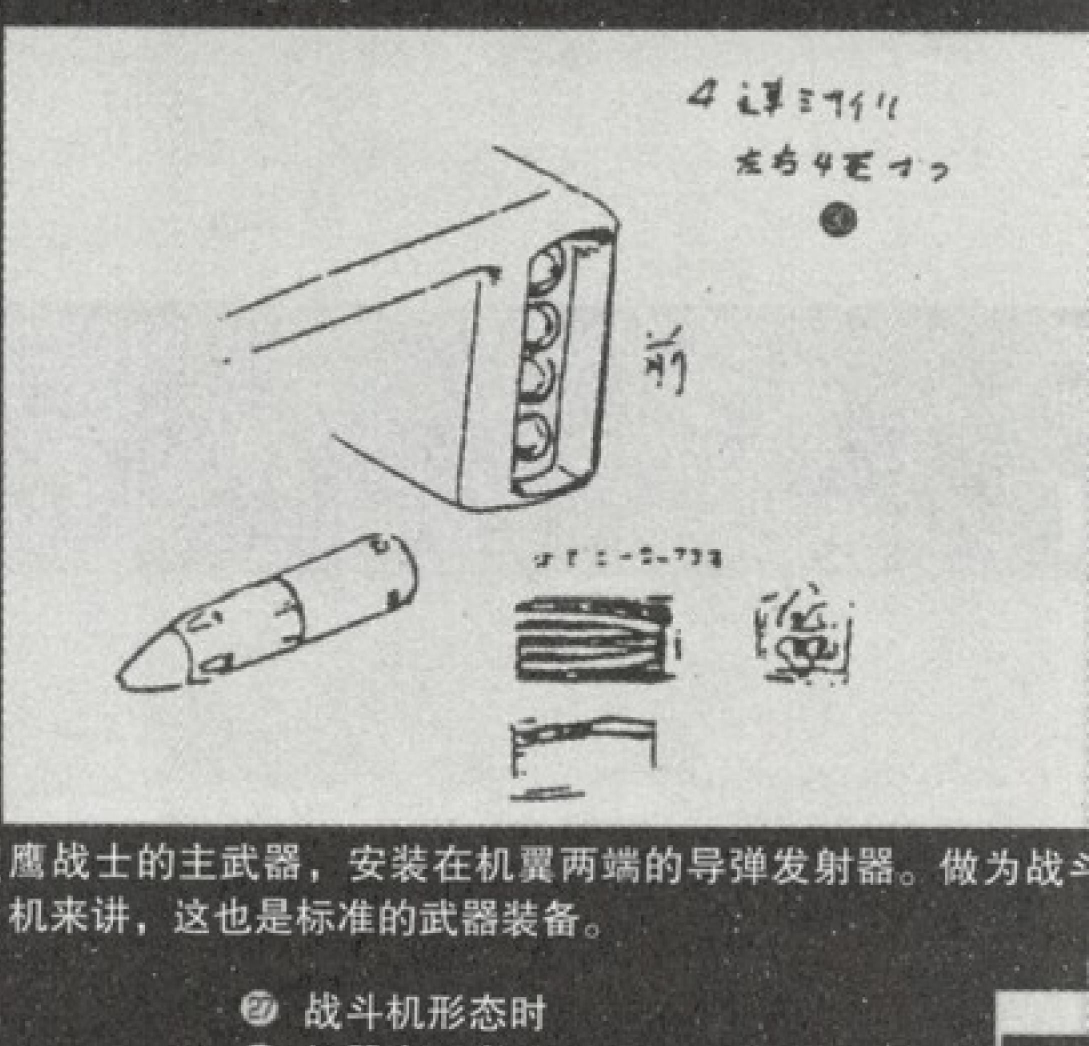
在起落架上搭载着最新型的辅助着陆装置。图中左侧是起落架部位的收纳图。

机关炮&特殊爆弹



机体下部搭载有2门27mm的机关炮。在机体下方还备有可以放置小型爆弹的收纳装

4连发导弹

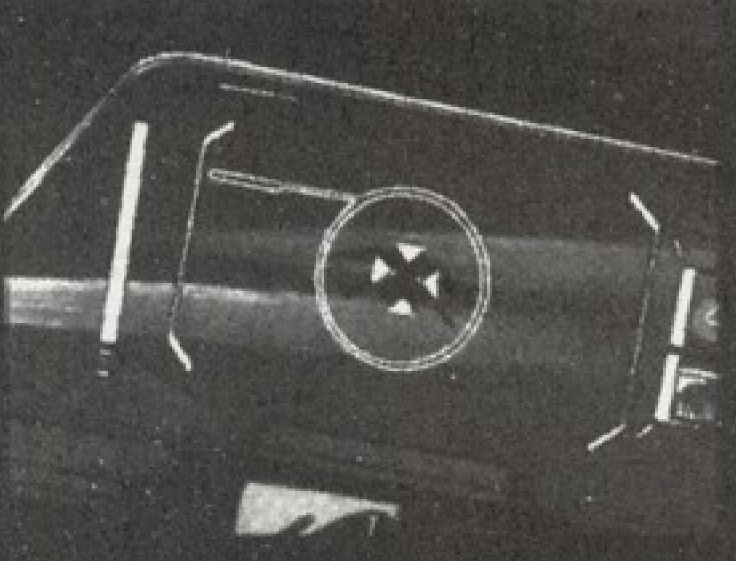


鹰战士的主武器，安装在机翼两端的导弹发射器。做为战斗机来讲，这也是标准的武器装备。

Footnotes

❶ 保险装置
❷ 加速器喷嘴
❸ 内置了三角形的特殊零件
❹ 中间部位
❺ IC部分的整体图
❻ 座椅
❼ 折叠器
❽ 飞行形态的座舱
❾ 显示屏采用的是直接切换型
❿ 预备屏幕
⓫ 检查速度的仪器
⓬ 机关枪控制器
⓭ 导弹控制器
⓮ 特殊武器控制器
⓯ 资料处理装置
⓰ 主屏幕
⓱ 可以分成4格显示
⓲ 人物的头像、指令等
⓳ 战机与机器人切换
⓴ 驾驶舱的变形是与外部变形同时进行的。
㉑ 只限于机器人形态
㉒ 弹射器的厚度
㉓ 弹射器的另一种形态
㉔ 机器人形态时的形状
㉕ 变形可能时的提示器
㉖ 草草画出的一个3面图
㉗ 战斗机形态时
㉘ 机器人形态时
㉙ 合体形态时
㉚ 左右各有4发
㉛ 兽化时专用
㉜ 机关枪
㉝ 特殊爆弹
㉞ 爆炸后的效果
㉟ 27mm的机关炮
㊱ 炮弹
㊲ 气压控制器

On the Front Line

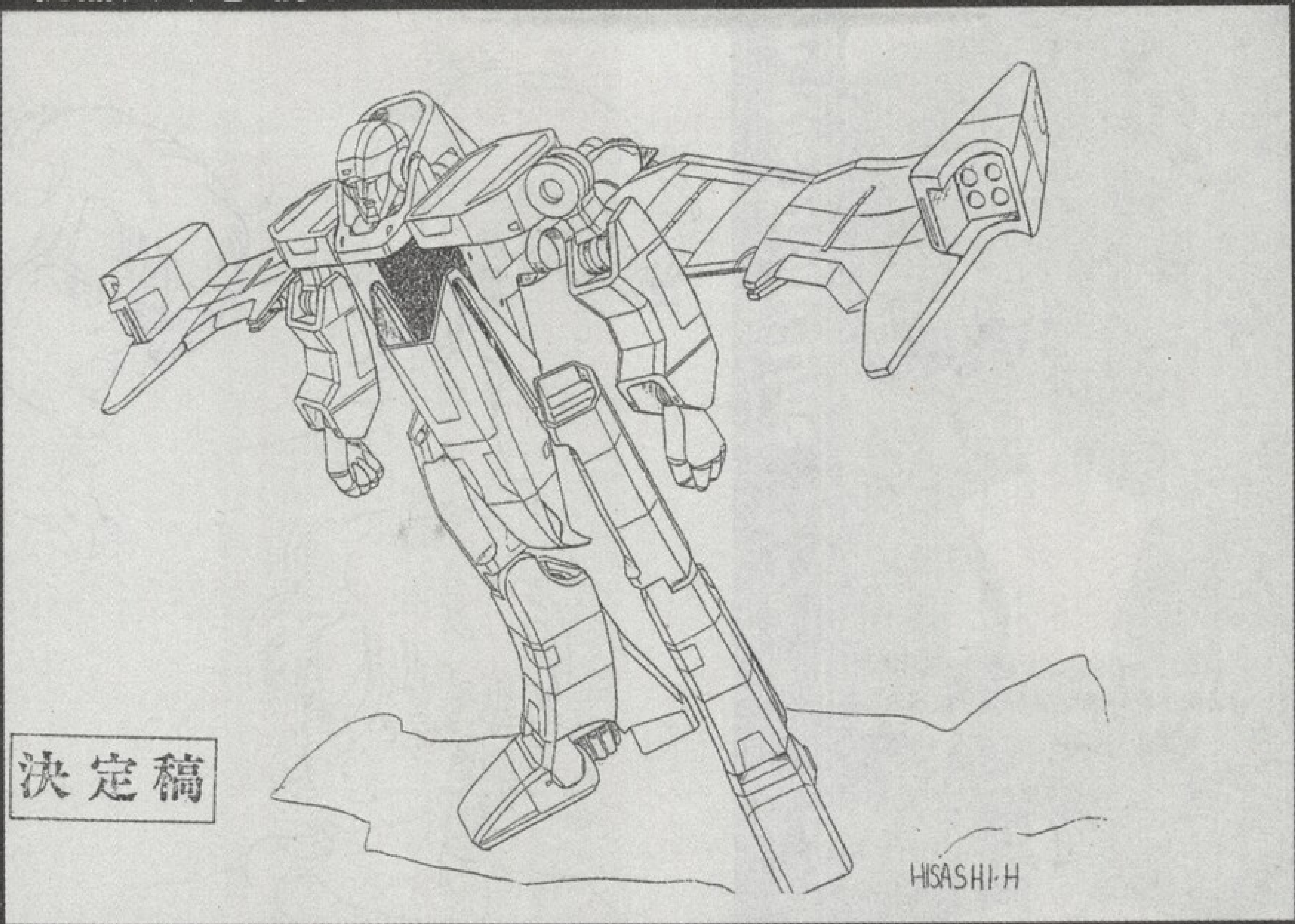


鹰战士飞行形态的瞄准器特写图。比起机器人形态来说，此形态下的命中精度要更高。

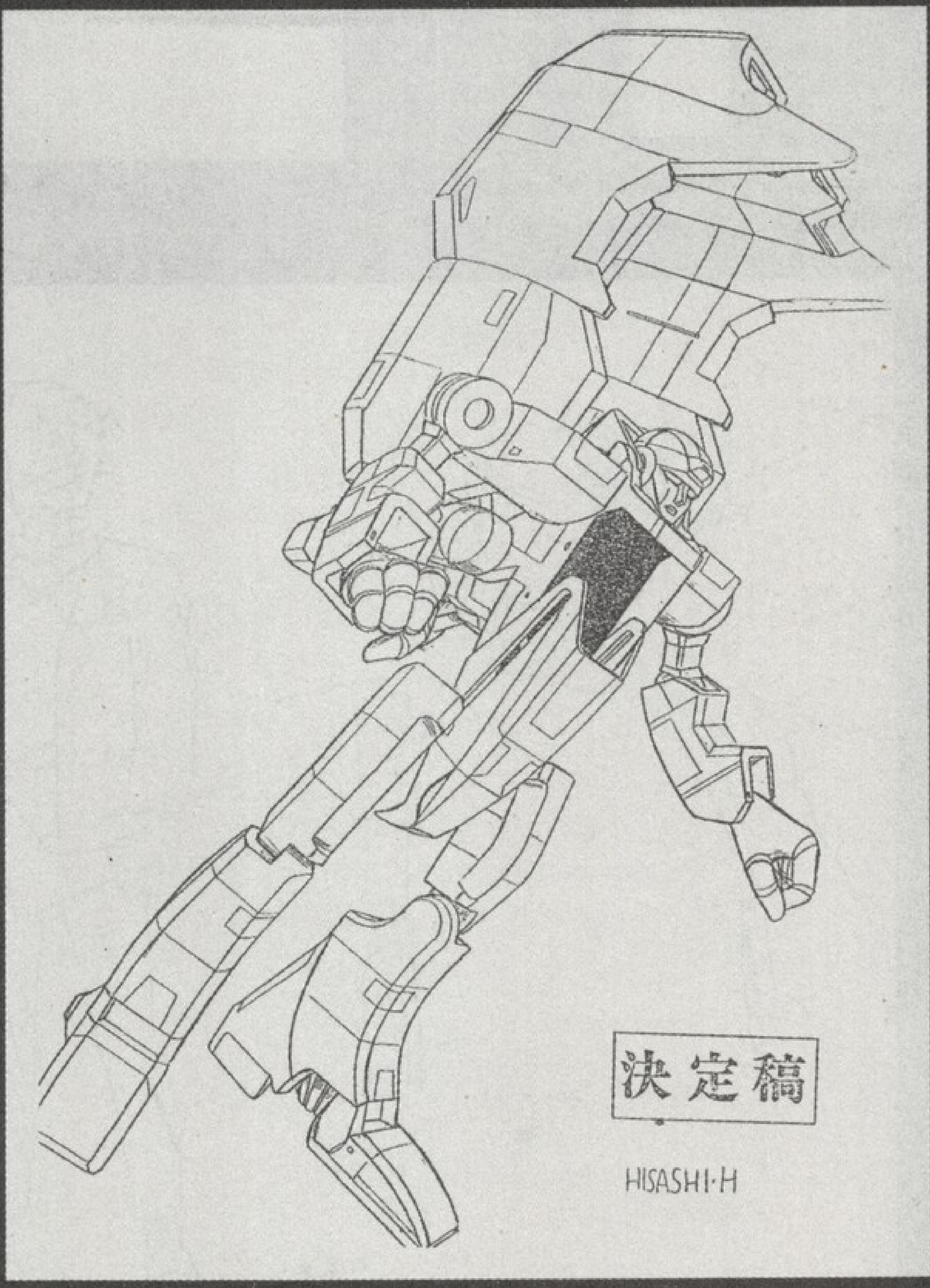
图中的画面是只能在原作动画中看到的，机器人形态的鹰战士手持空投下来的能量补充装置。

在鹰战士的肩部中，内藏了专用能量收纳装置。通过接受能量补充器来进行紧急能量补给。

机器人形态 前后俯视

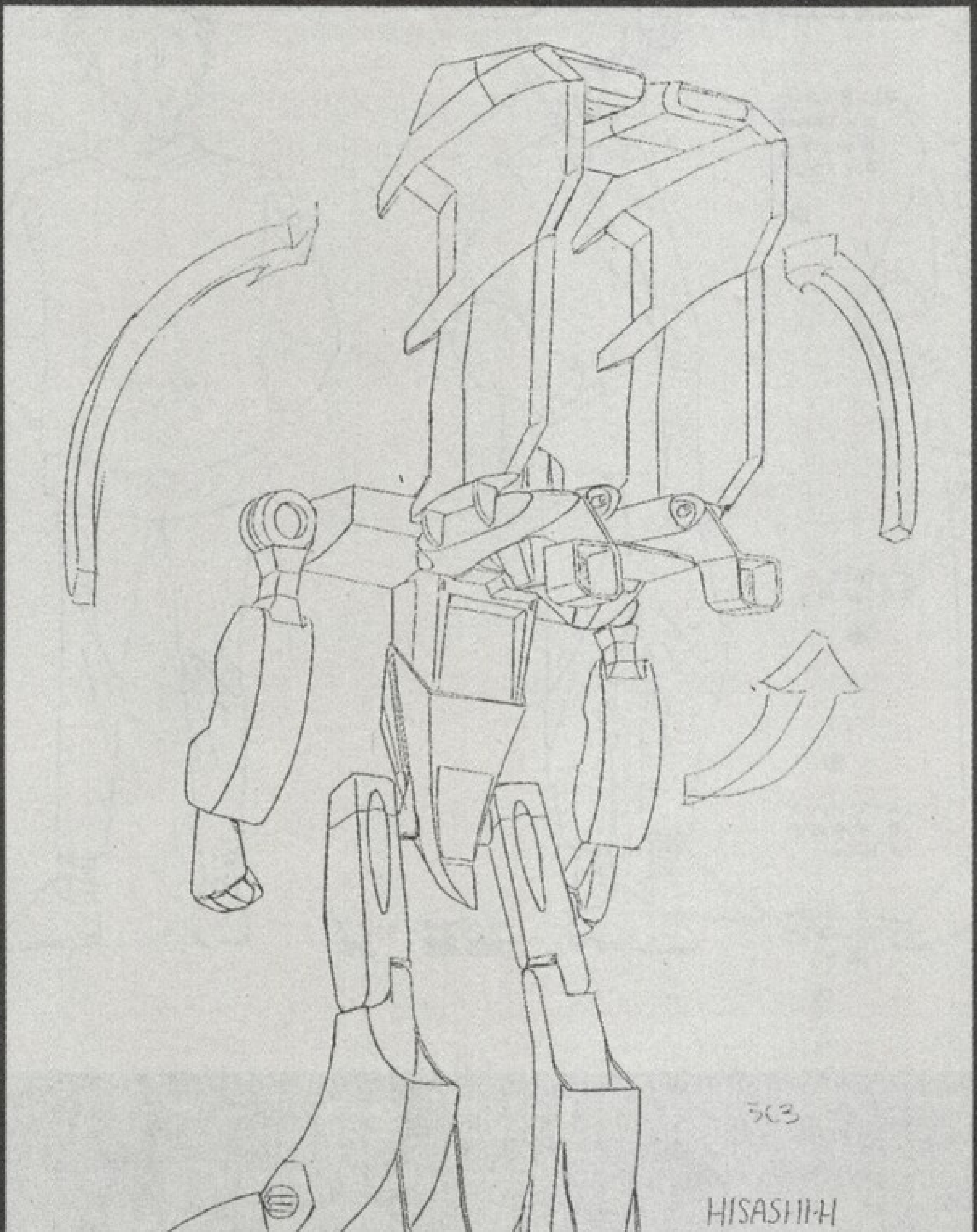


鹰战士在机器人形态下，打开肩部的双翼后也可以拥有短距离飞行或滑行的能力。



机器人模式中的陆战形态。肩部的双翼纵向折叠后充当辅助加速器来使用。

机器人形态 背面图



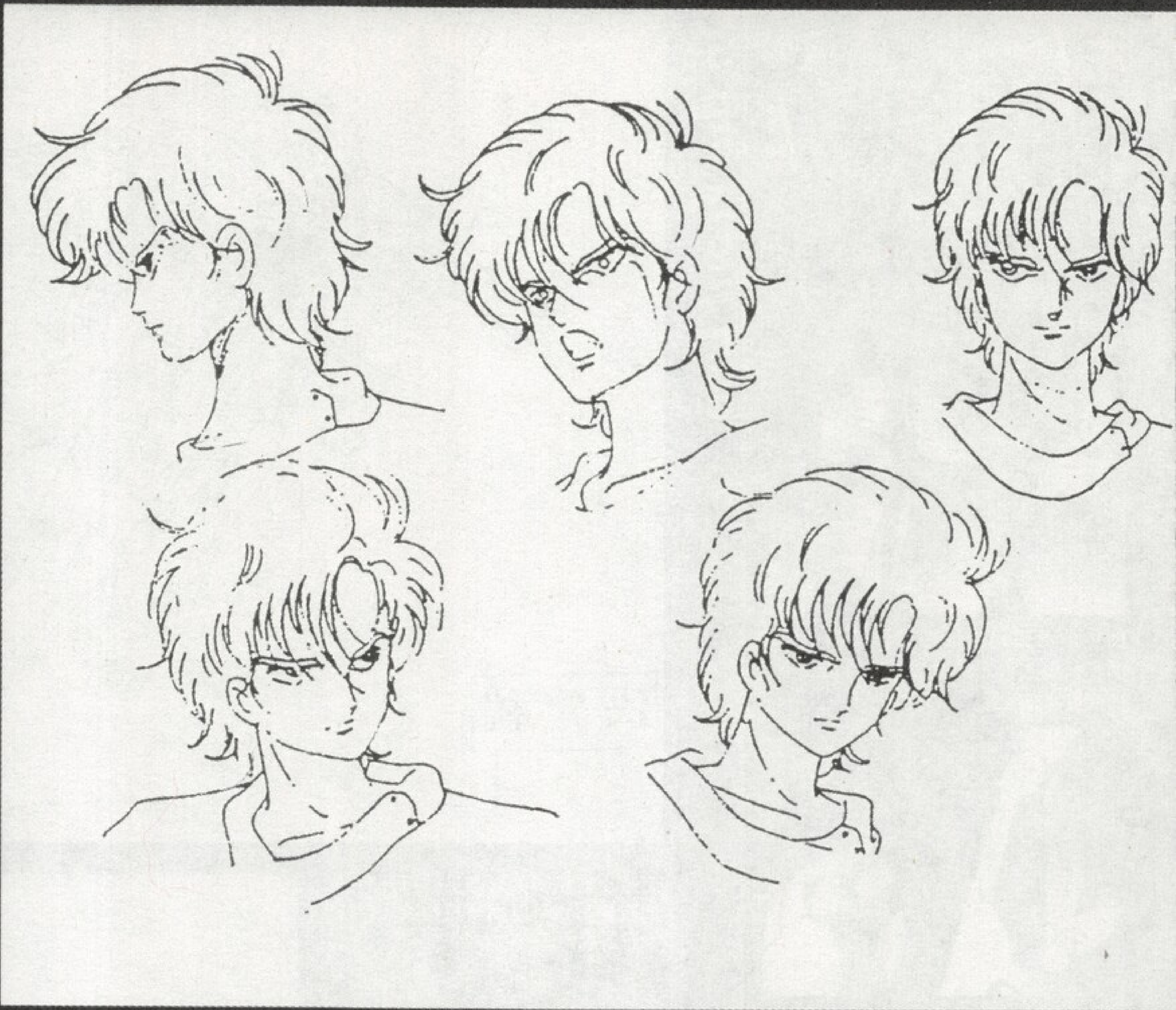
图中详细描绘出了鹰战士的机器人模式下，肩部双翼的变形结构。

在藤原忍执行潜入任务时，换上了原作故事中唯一一次出现的城镇中普通人的服装。

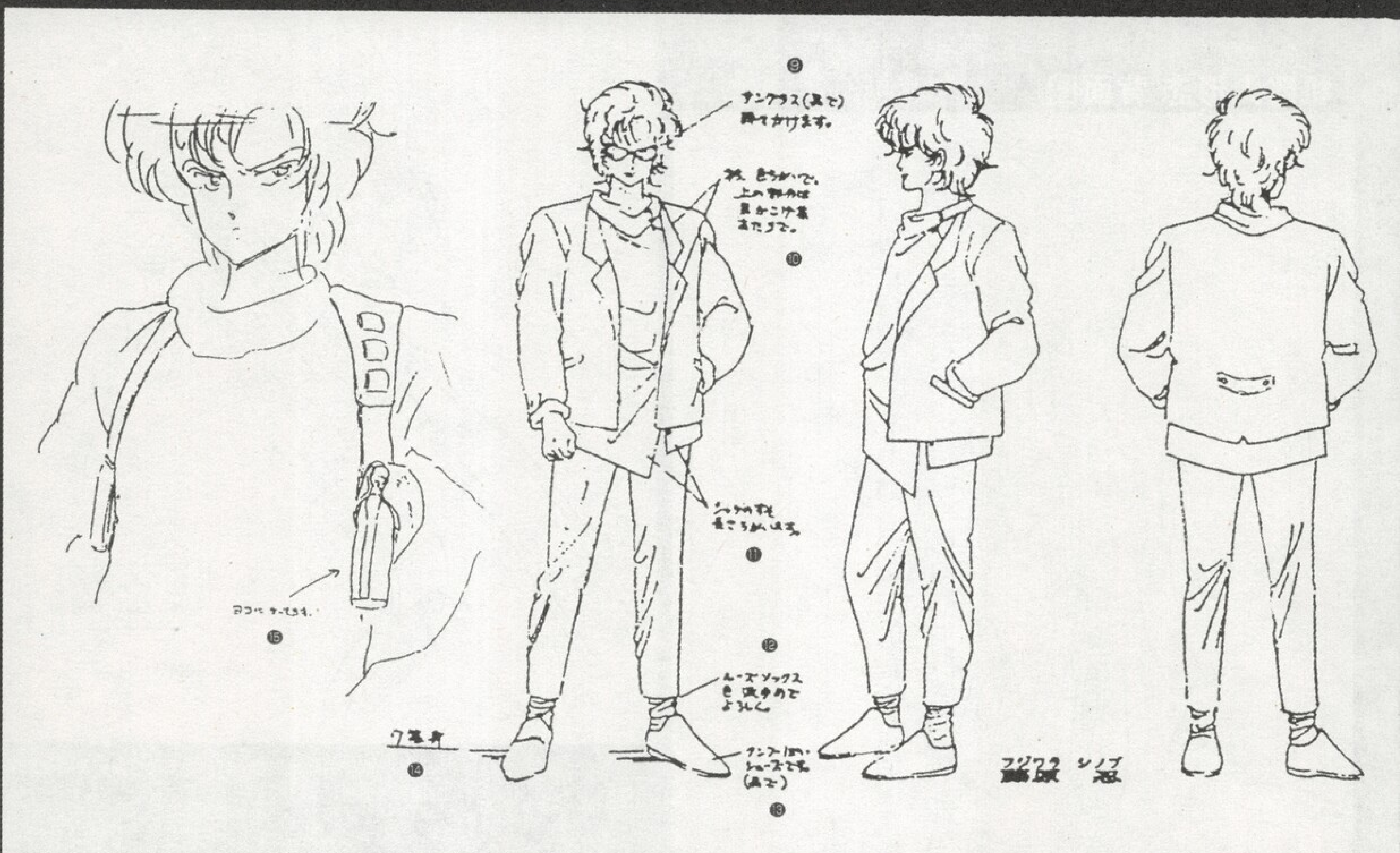
潜入到布罗安市中的藤原忍，在郊外的一处无人之地，换上了城镇中普通市民的服装。

换好服装后，藤原忍大摇大摆的走进了布罗安市中。戴上了太阳镜后的藤原忍摇身变成了小帅哥。

表情集



图中描绘出了各种表情的藤原忍。尤其是中间脸上燃起怒火的这个造型更加体现出了他的个性。而右下角这张忧郁的造型也反应出了藤原忍的柔弱一面。



私服　全身

藤原忍的这身休闲服与太阳镜是在潜入布罗安市时所穿的。为了配合新的服饰，藤原忍的头发也随之有了较小的改变。

Footnotes

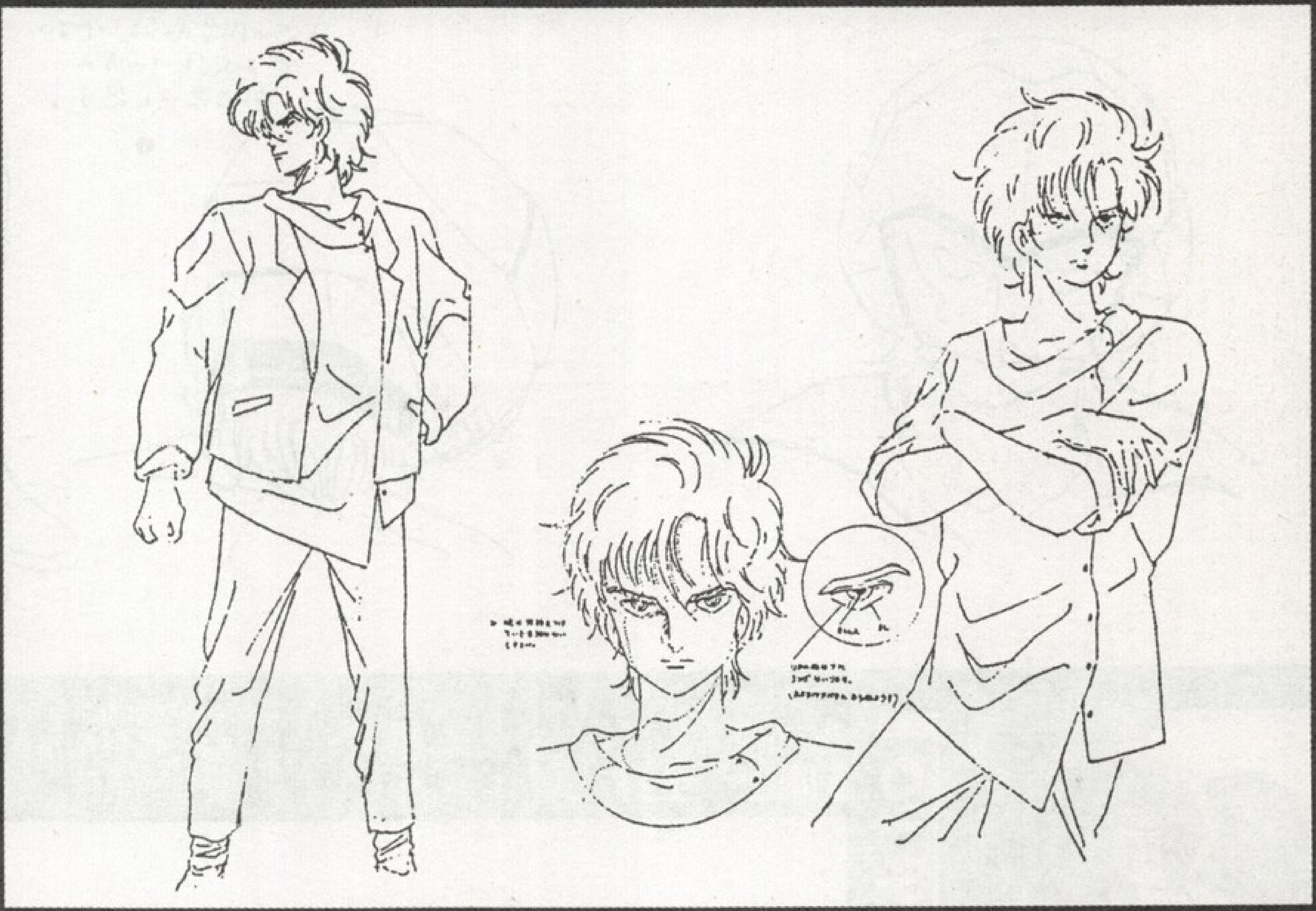
- ⑨ 9动画中纯黑色的太阳镜
- ⑩ 10原画设定中的太阳镜是茶色的
- ⑪ 11短袖汗衫的衣角采用了最流行的设计
- ⑫ 12袜子也采用了与上衣正相反的颜色
- ⑬ 13运动鞋的设计比较普通
- ⑭ 14七等身画像
- ⑮ 15横向设计

File 01 SINOBU FUJIWARA

藤原忍

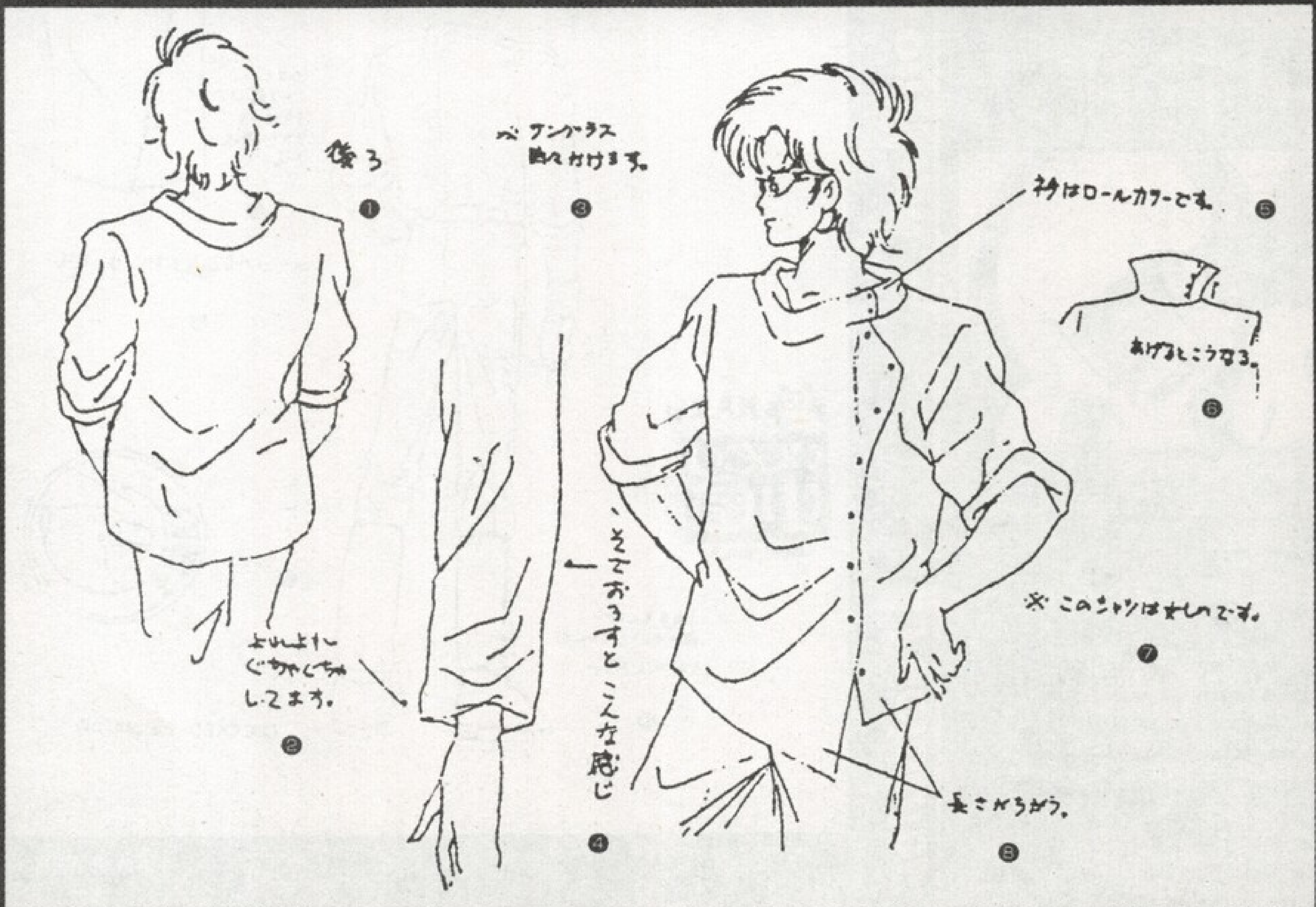
本作故事的第一主人公藤原忍是鹰战士的专属驾驶员，兽战机队的队长。1967年6月8日出生，现今18岁（故事中的时间），身高183cm，血型A型，国籍是日本。在4架兽战机合体成超兽机神断空我后，藤原忍负责主驾驶。原作故事中，在姆格·佐鲁巴多斯帝国军开始对地球发动侵略时，藤原忍还只是地球联邦军澳大利亚宇宙士官学校的一名学生……当他以优异的成绩毕业之后就被分配到了特务部队“兽战机队”中。从藤原忍的口头语中就能够了解到他是一个个性直爽的热血青年。虽然也有着随意大骂领导的不良倾向，但要说起战斗能力来，他可有着超一流的水平。并且，藤原忍还有着高度的战略眼光，能够根据战况做出最合适的判断，这也成为了将他推举为队长的重要原因。

私服



图中的休闲服是藤原忍平时最喜欢的。在士官学校时，除了正式的军服之外，无论是参加什么活动，藤原忍都是穿着这身服装。在气候暖和的时候，他还会脱下外套，只穿里面的短袖上衣。

休闲服 详细设定



On the Front Line

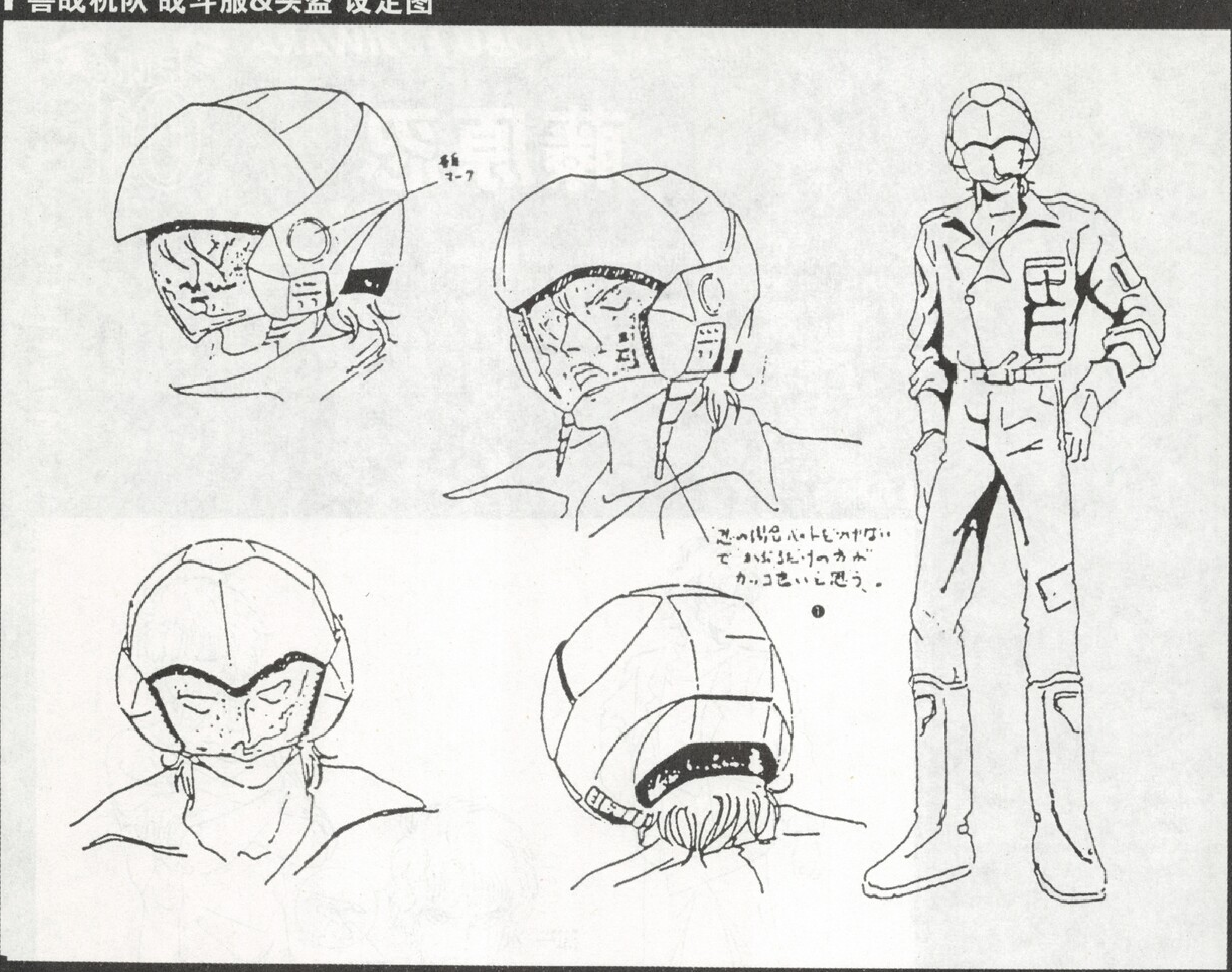
进入到兽战机队后，很少能够看到藤原忍穿休闲服。换下军装的他，稍作打扮就显得酷劲十足。

在欧洲战场上，为了执行潜入任务，兽战机队全员都换上了普通市民的服装。

Footnotes

❶ 后部
❷ 褶皱非常明显
❸ 与衣服配套的太阳镜
❹ 这里要折叠一下
❺ 主体颜色是深褐色
❻ 这里可以敞开或系上。
❼ 里面的短袖上衣为男女通用式
❽ 两边的长短不一样

兽战机队 战斗服&头盔 设定图



兽战机队的专用制服。除了在服装上附有机师的徽章外，其它部分都是统一的。还有，头盔部分的面罩采用了自动开闭式。

On the Front Line

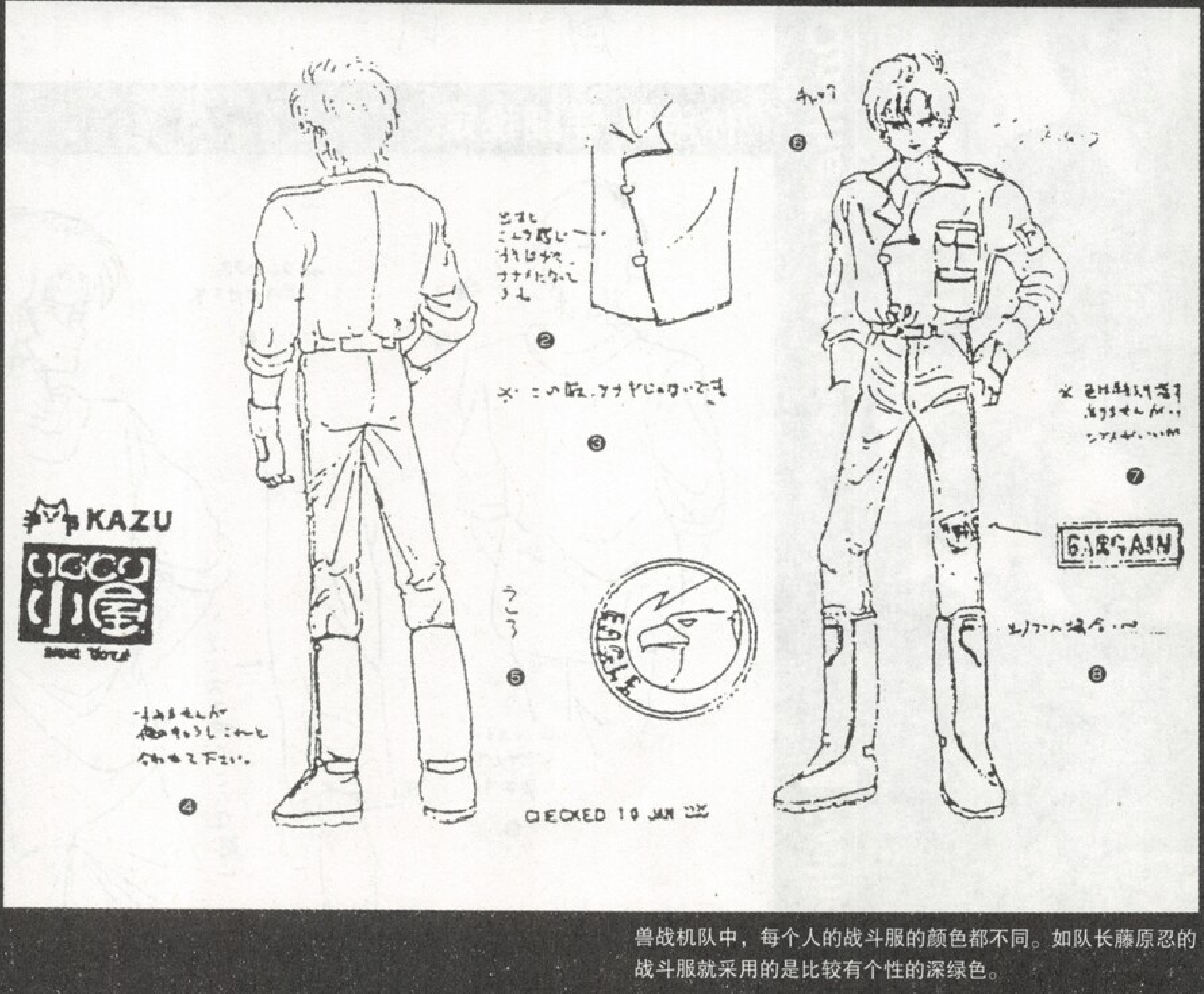
藤原忍的头盔特写图。其侧脸部位的按键型装置的用途，至今不明……

在藤原忍的战斗服的右臂上可以清楚的看到鹰型的徽章，还有，其头盔部位也有一个相似的小徽章

Footnotes

❶ 1藤原忍的恶习之一，从来不系上头盔的安全带
❷ 2倾斜的设计风格，以及只配有2枚钮扣，看起来确实很新潮
❸ 3图中的服装会与动画版有区别
❹ 4本图虽是以藤原忍为模特绘制，但也可凭此图来想像其他队员的服装造型
❺ 5后背部
❻ 6此处为要点
❼ 7腿部还附有一个商标式的图案。
❽ 8 藤原忍仕样的战斗服

同上　全身



兽战机队中，每个人的战斗服的颜色都不同。如队长藤原忍的战斗服就采用的是比较有个性的深绿色。

MECHANICS

WALKER MACHINE/LANDSHIP/VEHICLE/OTHER MECHANICS

机体设定

File 01-32

在干枯的大地上行使的巨大交易船，兰多希普号。
在荒无人烟的沙漠之中行进的3架战机。
虽然前面是无法行进的地带，但为了生存的人们还在驾车前行着。

支配者“伊诺森特”使用的旧式飞行机器，成为了他们仅有的先进交通工具。
不久之后，出现了两只脚站立在大地上的钢铁巨人“沃卡机器人”与它们的制造者左拉人。
采掘矿物、搬运物资、远距离移动……为了战斗而生的巨人也成为了人们日常生活中不可或缺的一部分。

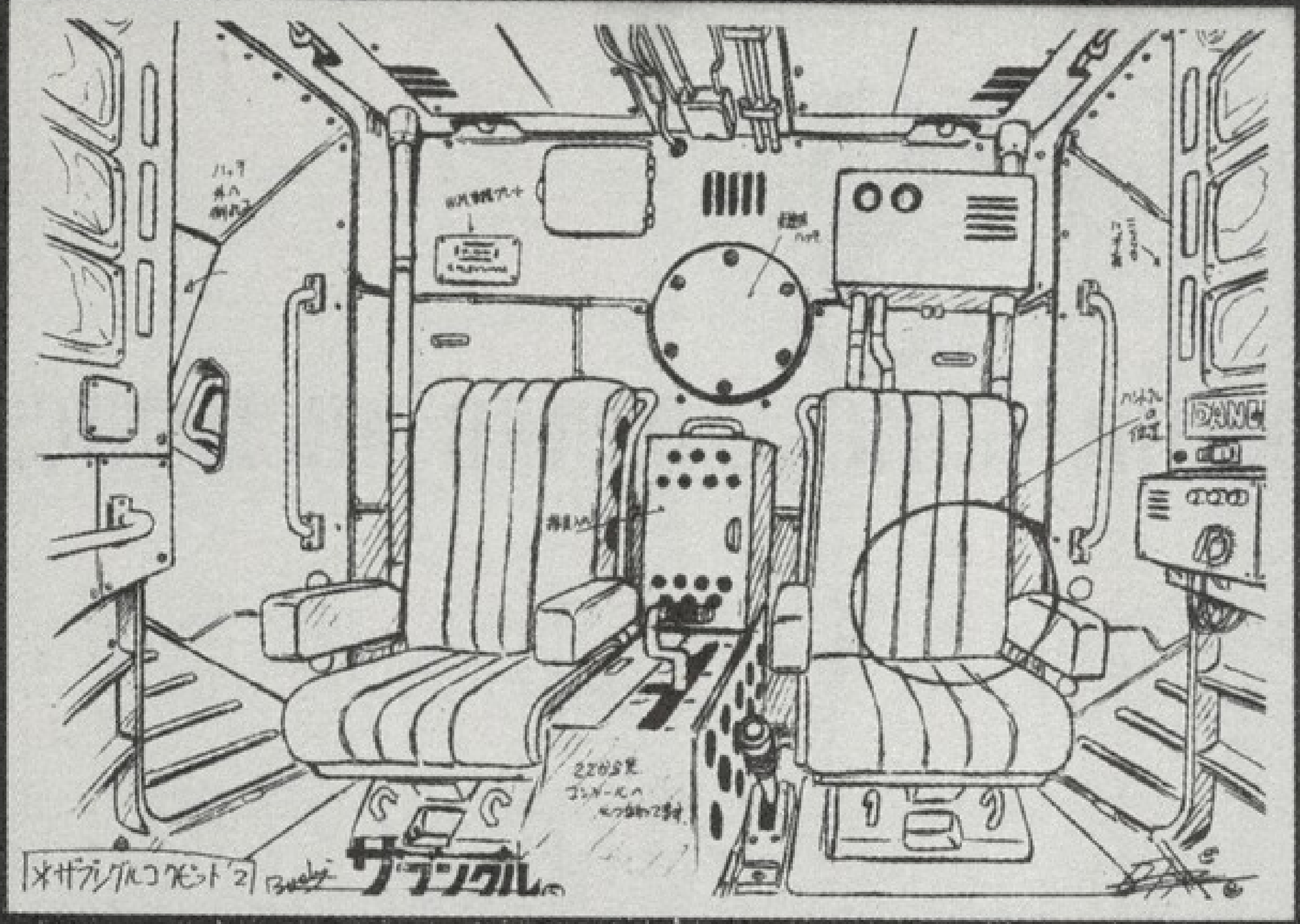
在以汽油为主要燃料的左拉行星上逐渐普及开来的机器巨人，实际上是由支配阶级伊诺森特制造出来，供给被支配阶级希比利严使用的。但令伊诺森特没有想到的是，希比利严逐渐的掌握了对机器巨人的日常整备、使用之外的技术——生产与改良！

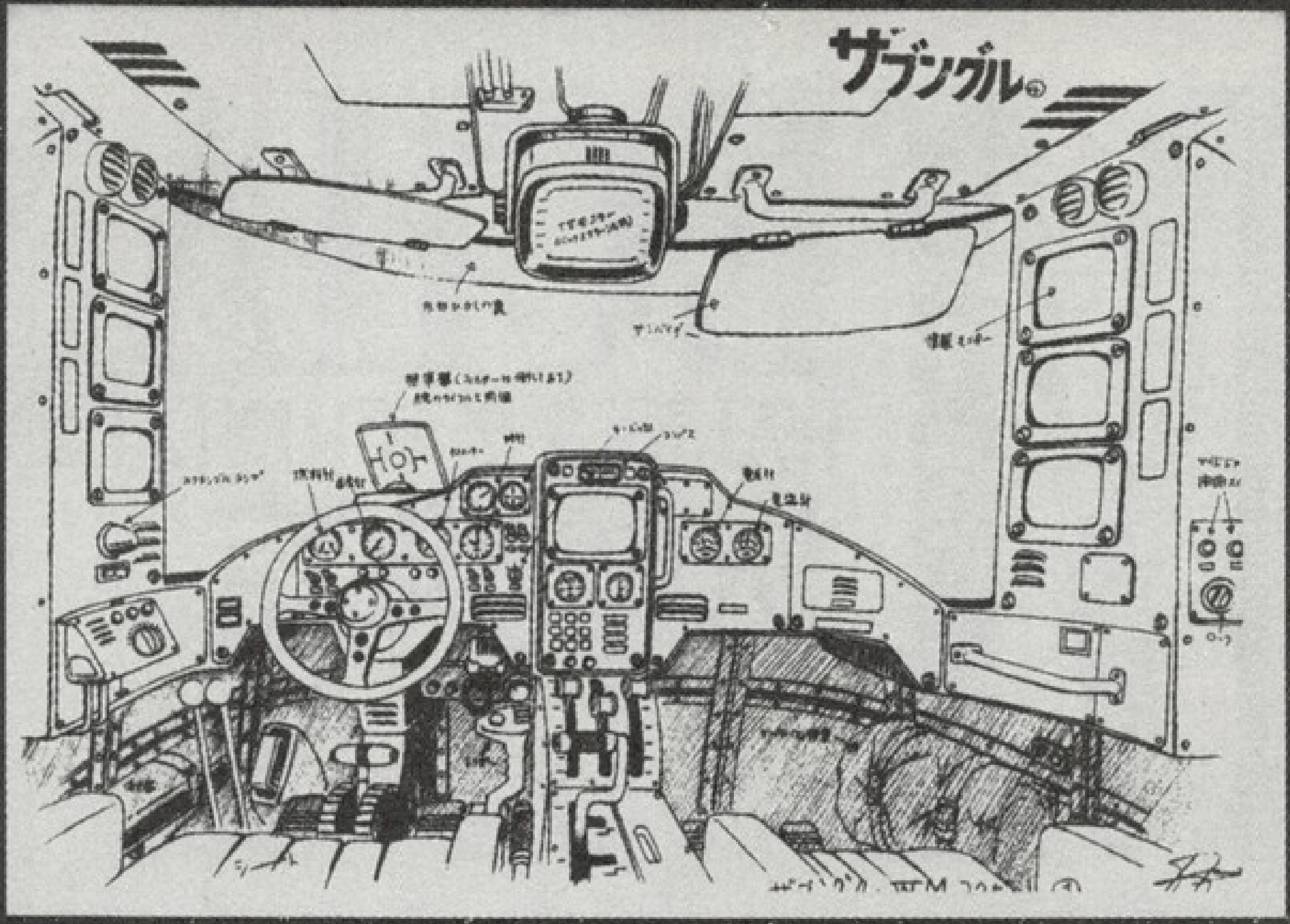
虽然不是希比利严自己原创的技术，但也决不是简简单单的“复制”……

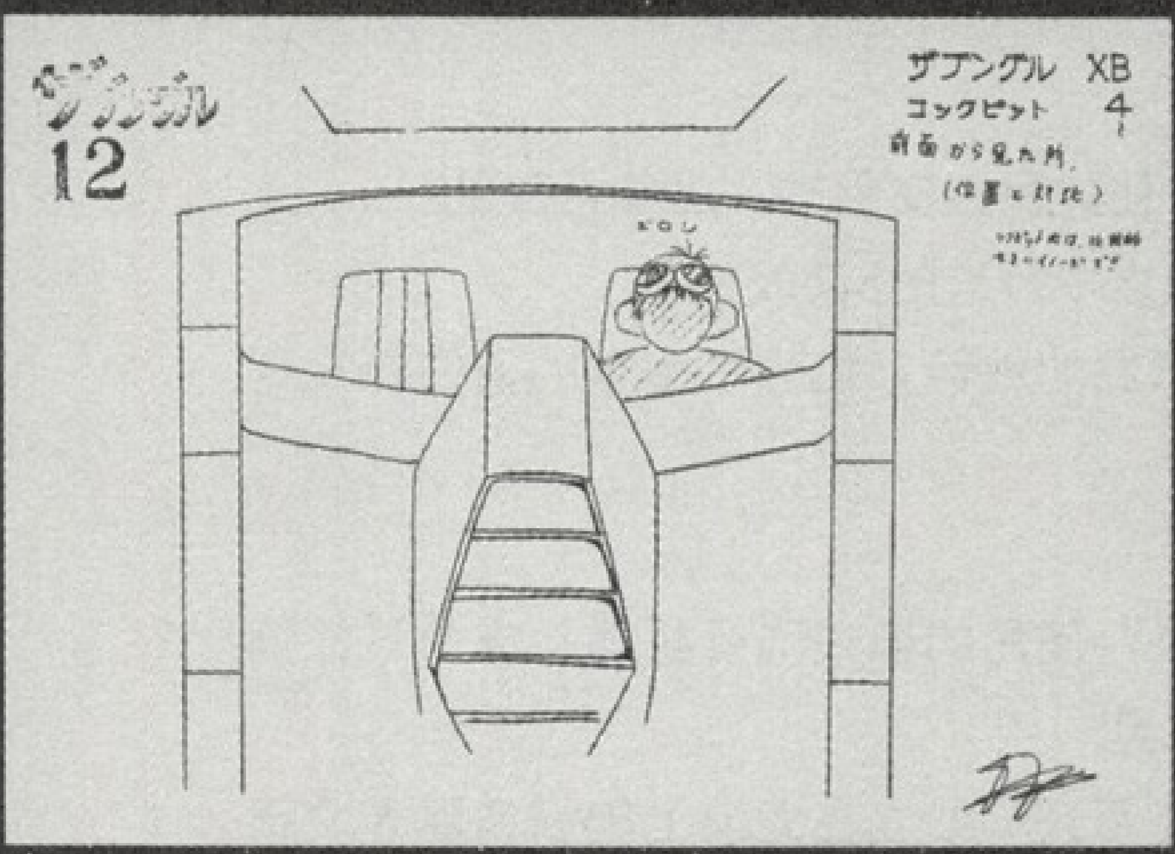
这个由支配阶级提供给被支配阶级的产物，最终在希比利严的手中会为他们带来新的希望吗……

战斗机器人　扎本古鲁

■ 驾驶舱

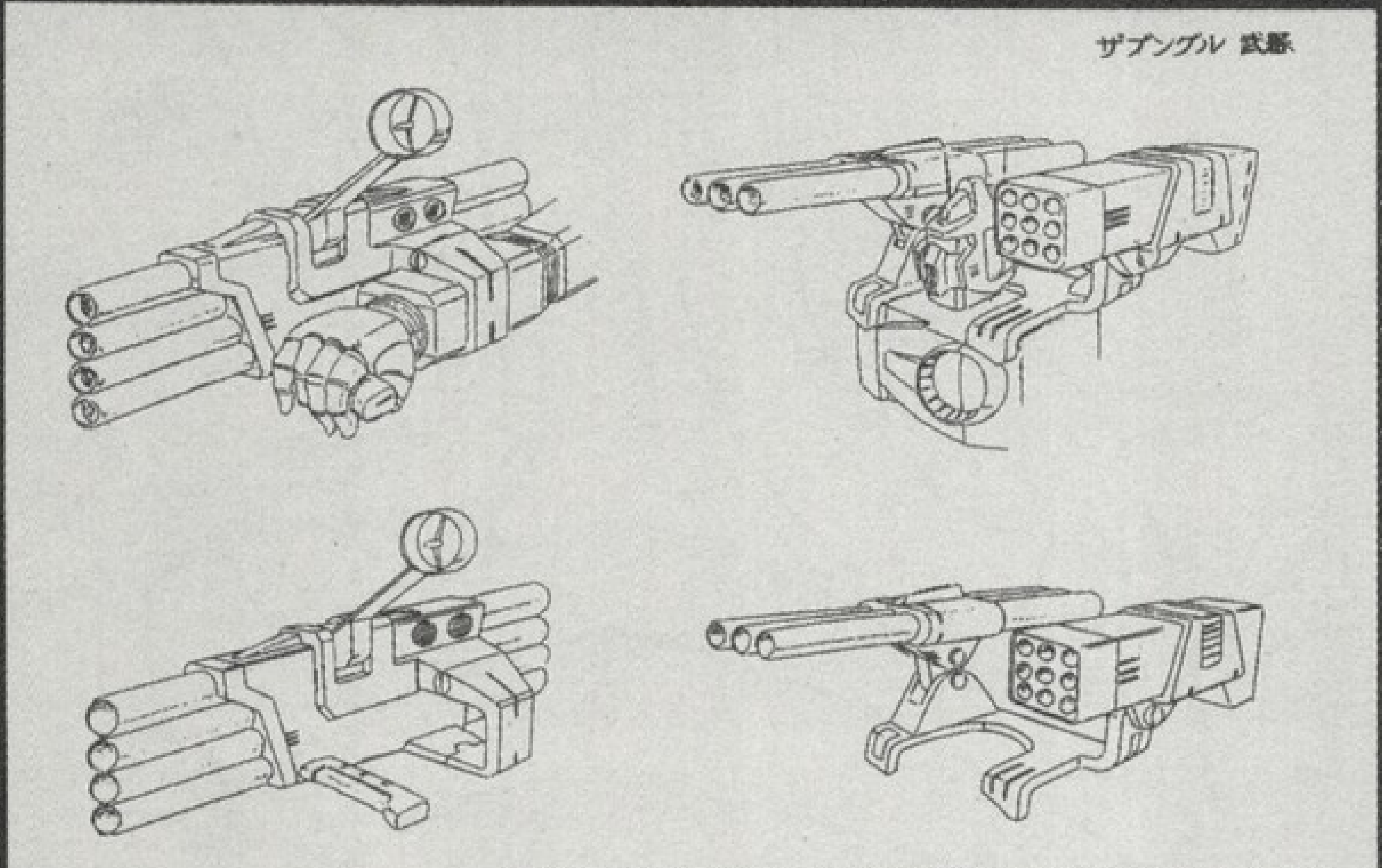




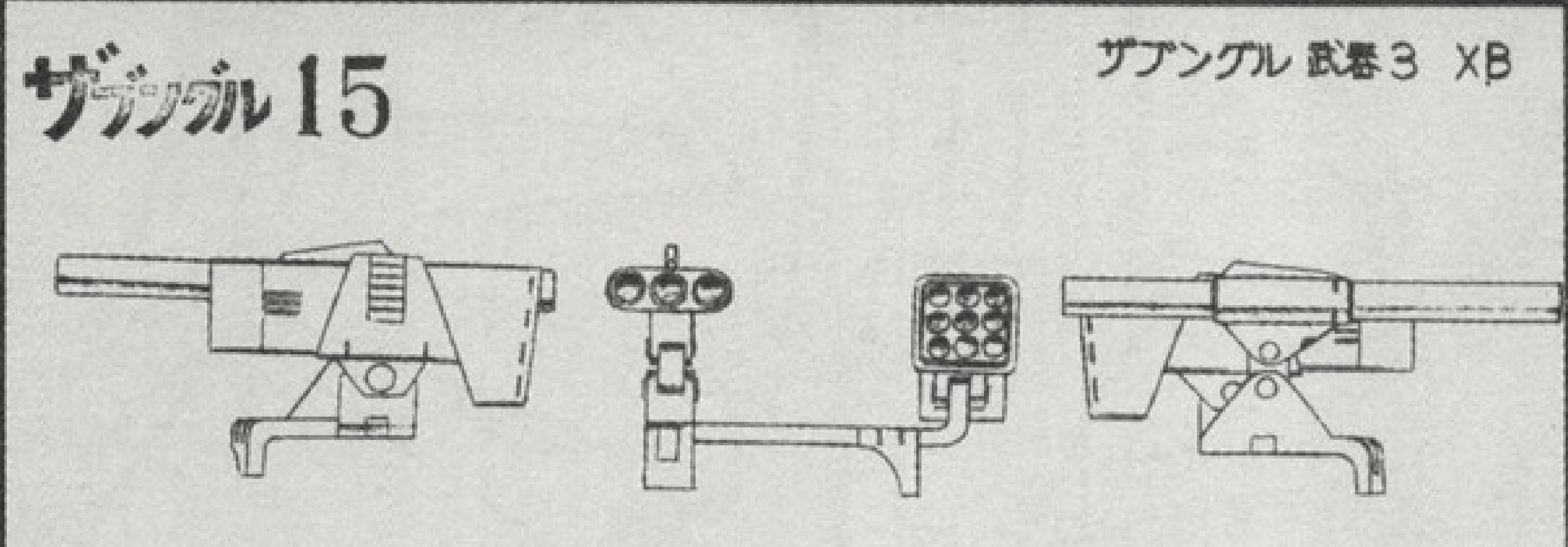


◀▲扎本古鲁驾驶舱的设定图。由此可以看出，左边的位子安装有方向盘，故事的主人公就是坐在这里进行操纵的。原本以为结构会很复杂的驾驶舱，却意外的简单。

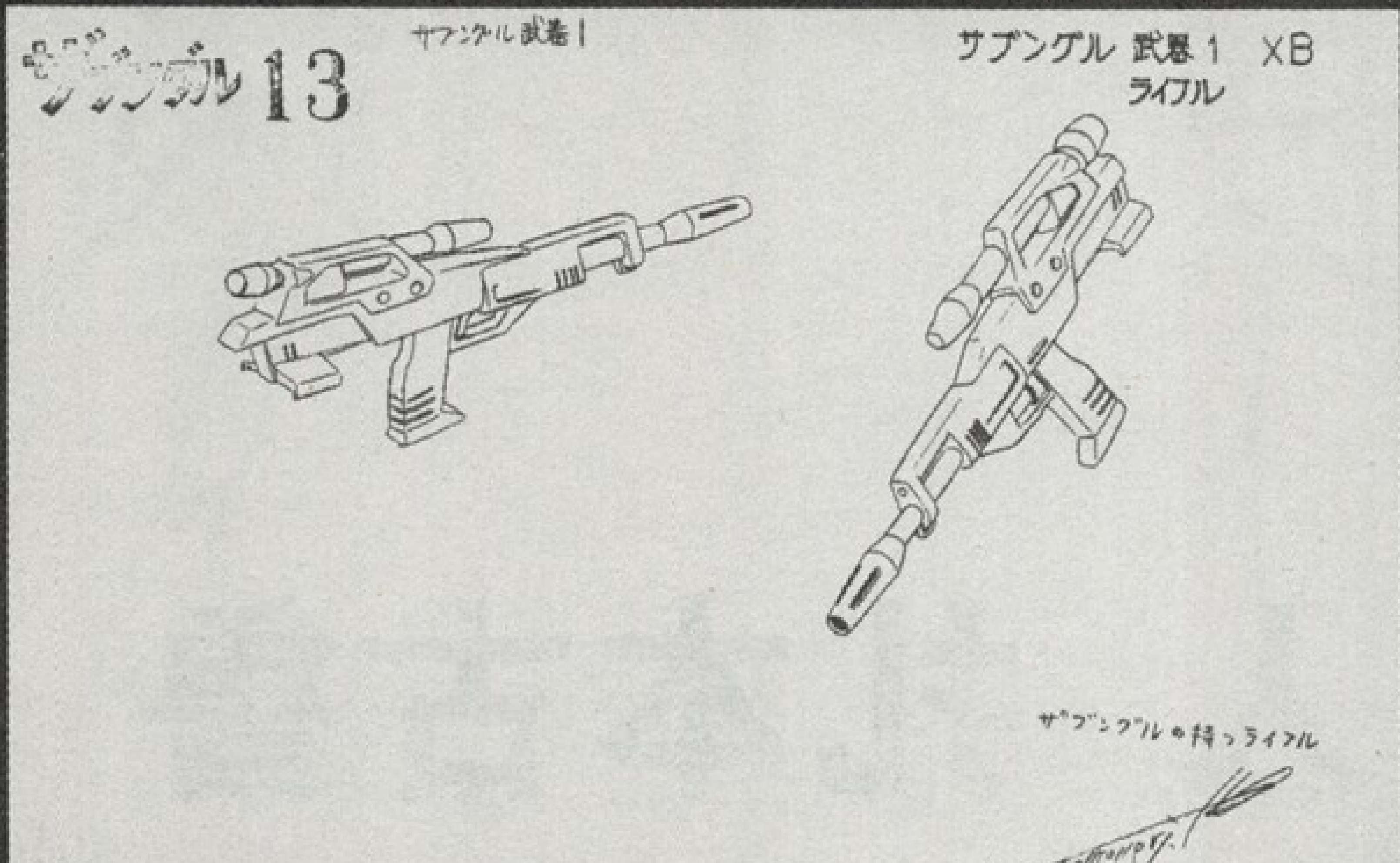
■ 武器类



■专用武器设定图。扎本古鲁在全装备下的攻击力是十分惊人的，但同时运动性就会大大降低。

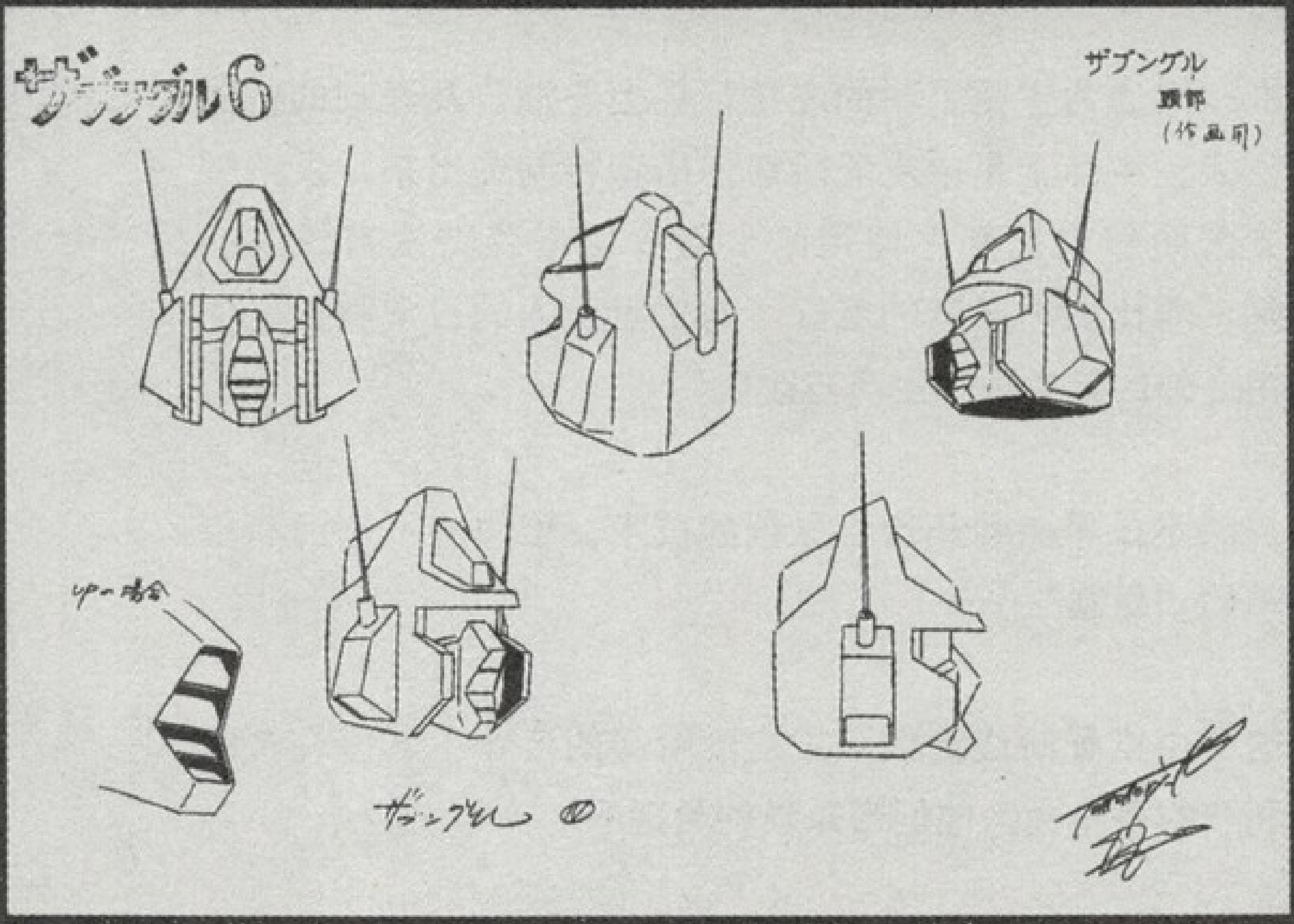


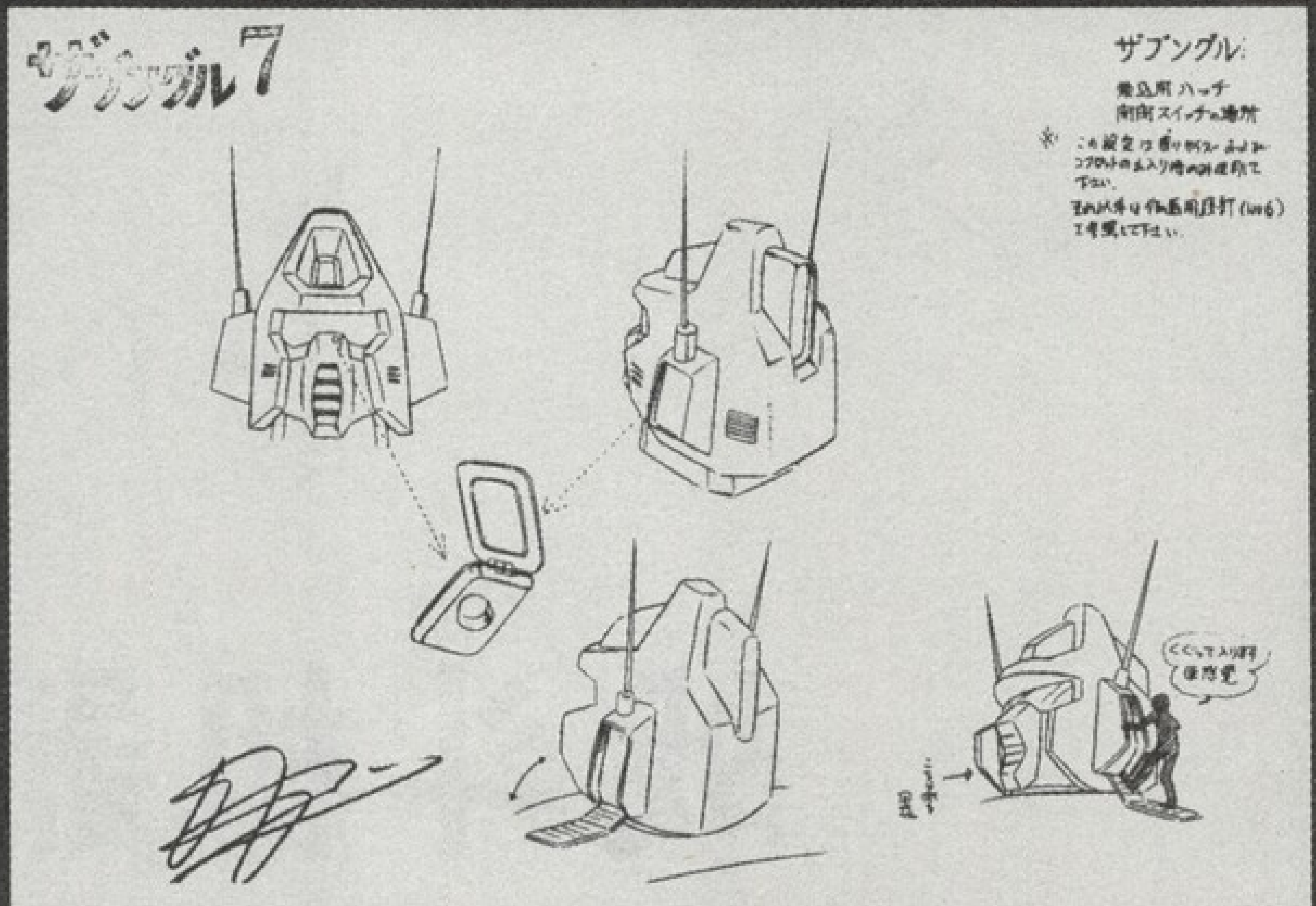
■ 3连装火箭炮与9连装导弹发射器。有着超大重量的这些武器，在装备时都做了反动力处理。



■ 扎本鲁的专用来复枪。说起来，此武器的装弹设计与现代的枪械是如出一辙的。

■ 头部设计图



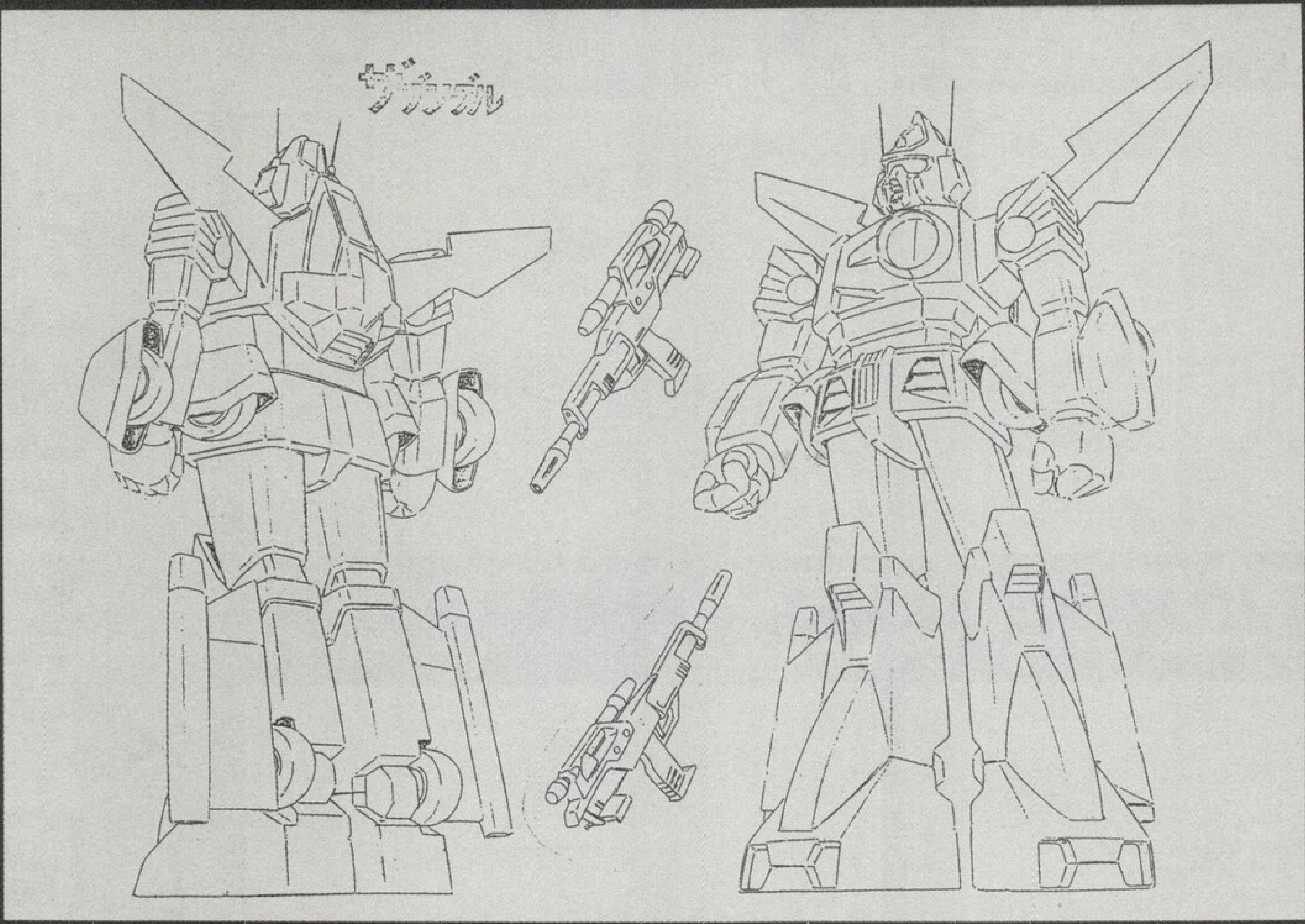


▲与其它WM相比，扎本古鲁的头部设计的也非常像人类。其侧脸部的驾驶舱入口处，追加了特殊装甲，一般的WM的武器是无法伤害到这里的。

File 01

扎本古鲁(1)

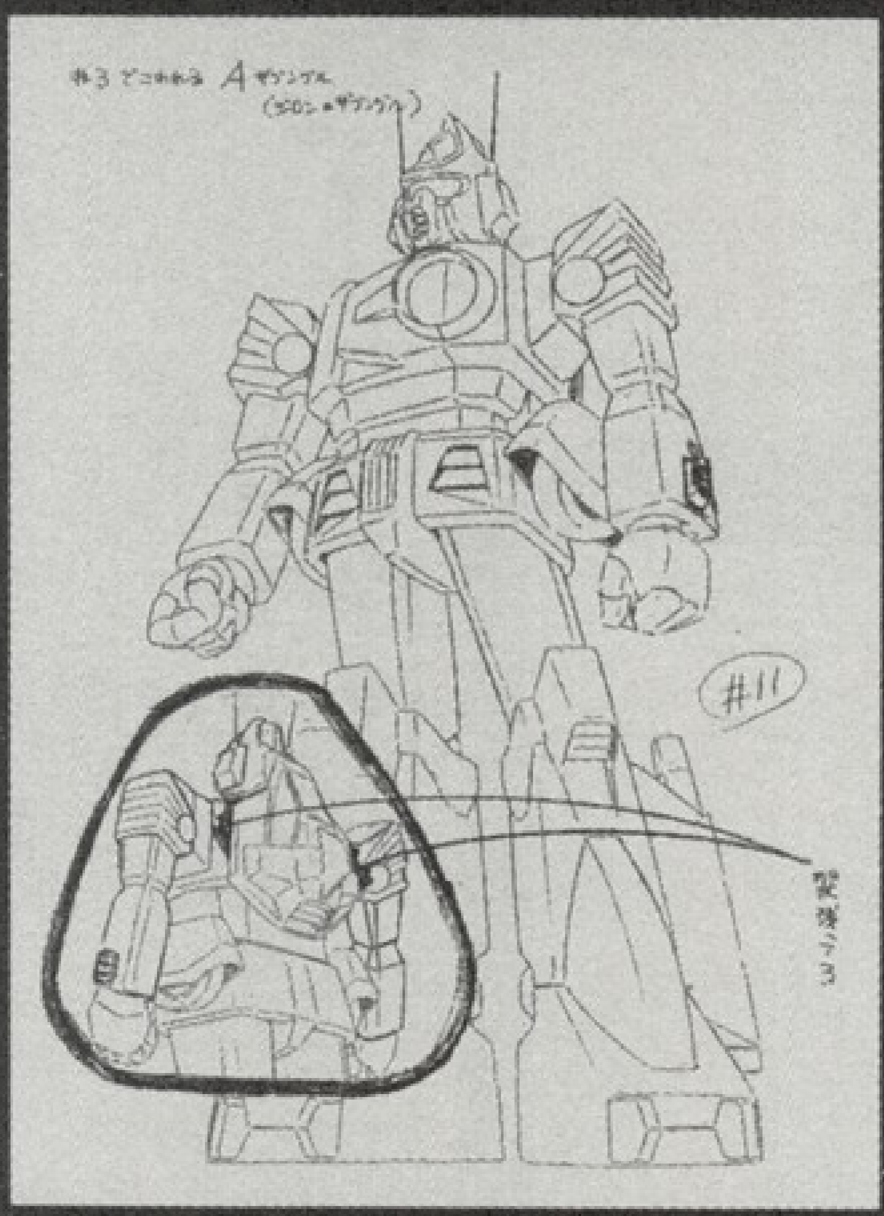
Xabungle

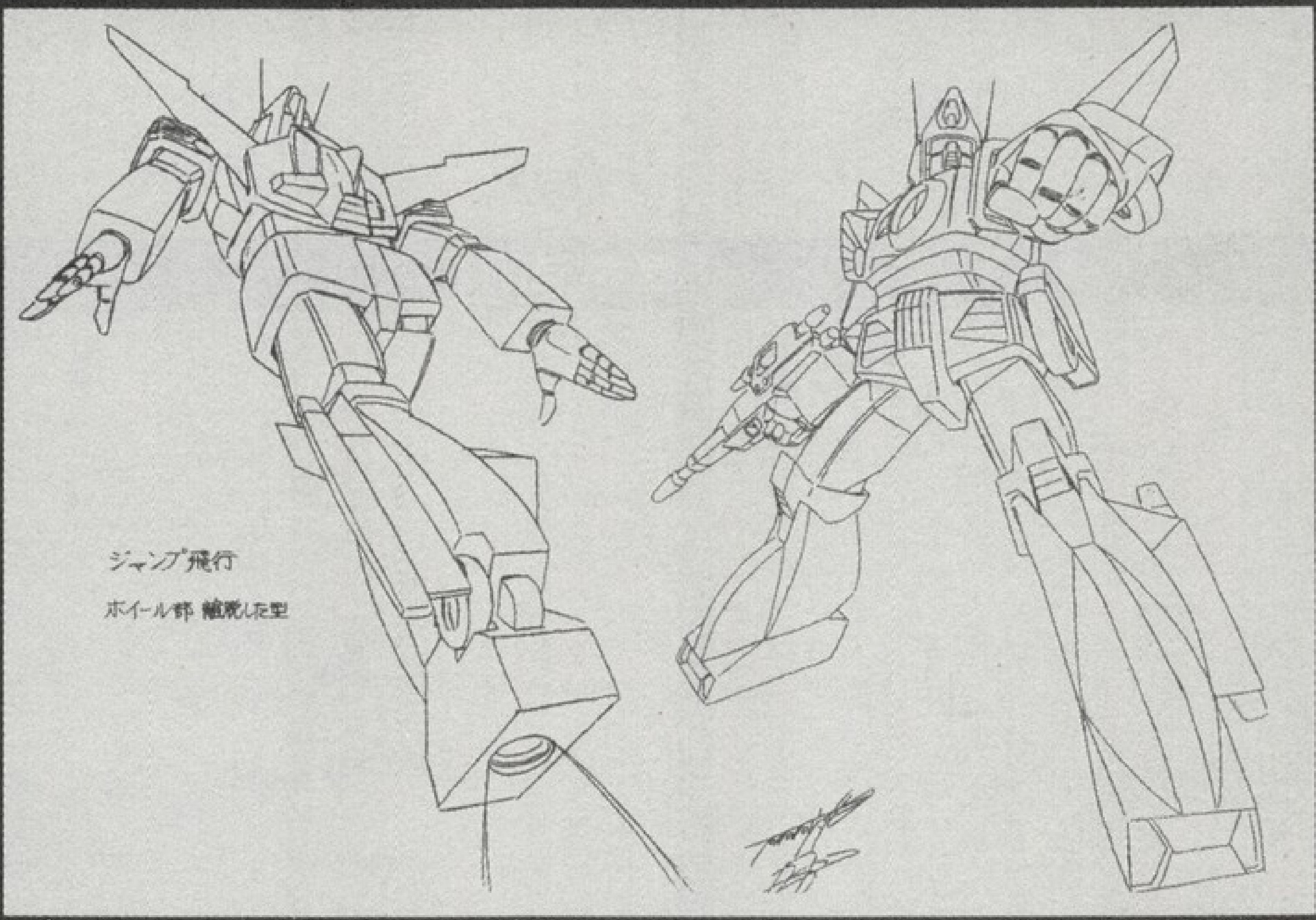


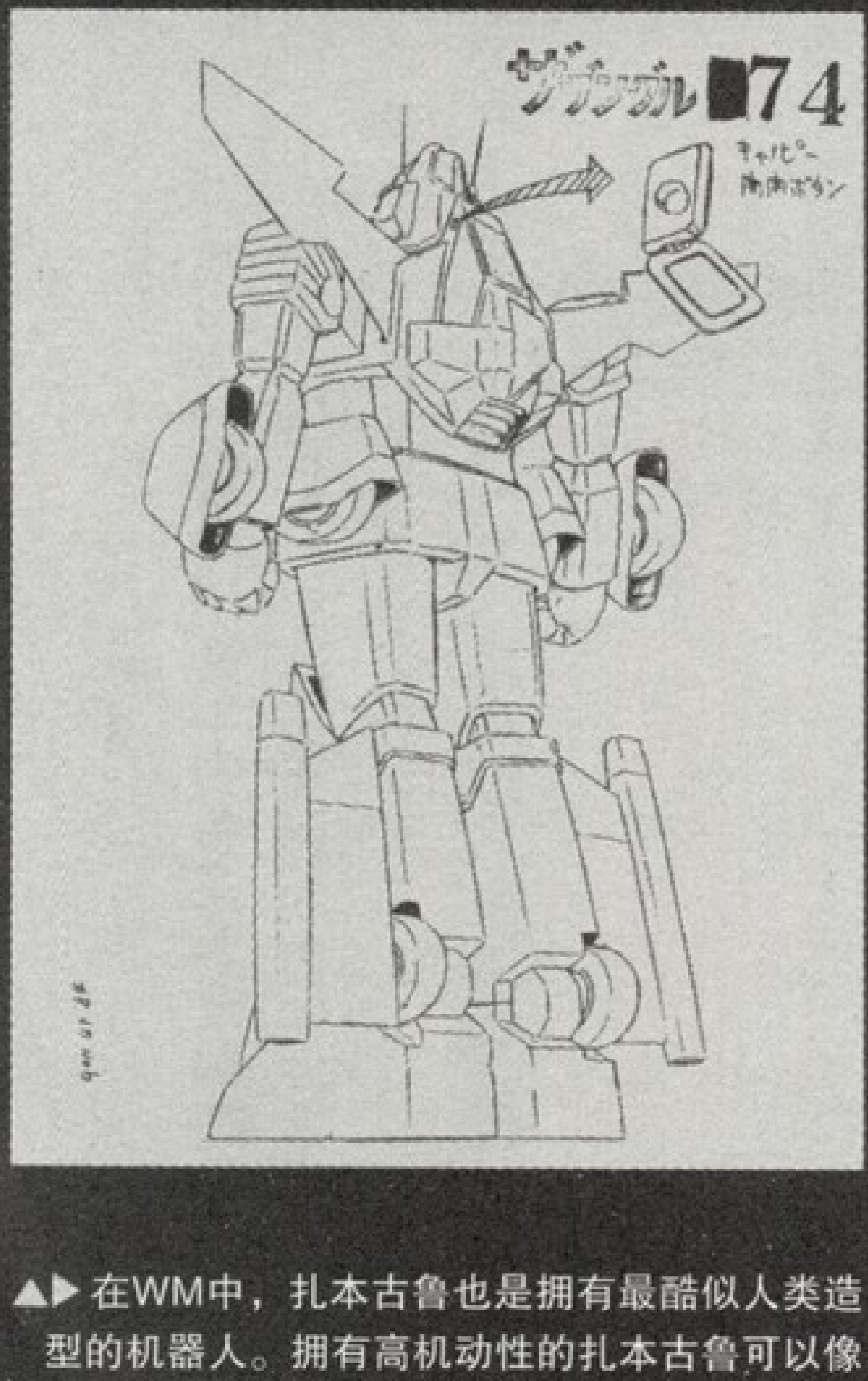
Spec

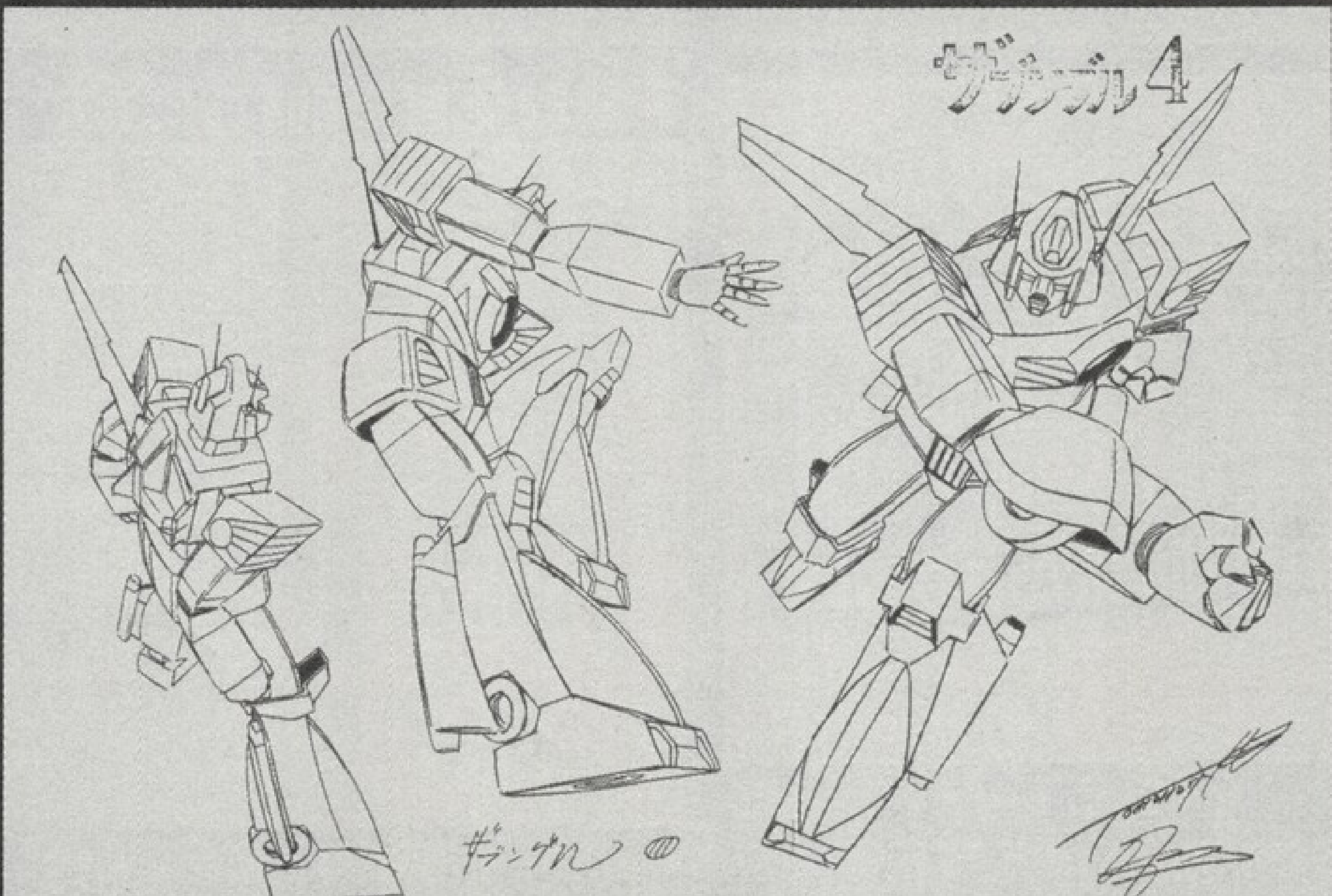
2 全高(m)：17.8
整体重量(t)：113.0
出力(HP)：33000
搭乘人数（名）：2（4）

扎本古鲁型的机器人是由伊诺森特使用了最新技术制造出来的可变形合体沃卡机器人以下简称为：WM）此机体拥有很高的运动性与很强的出力，以及种类众多的武器、装甲零件。比起同期的沃卡机器人，扎本古鲁有着划时代的超强战斗能力。根据原作的设定中的一些细节，战斗能力极强的扎本古鲁也是由伊诺森特参考了左拉人以外的其它机动兵器后改良出来的产物。





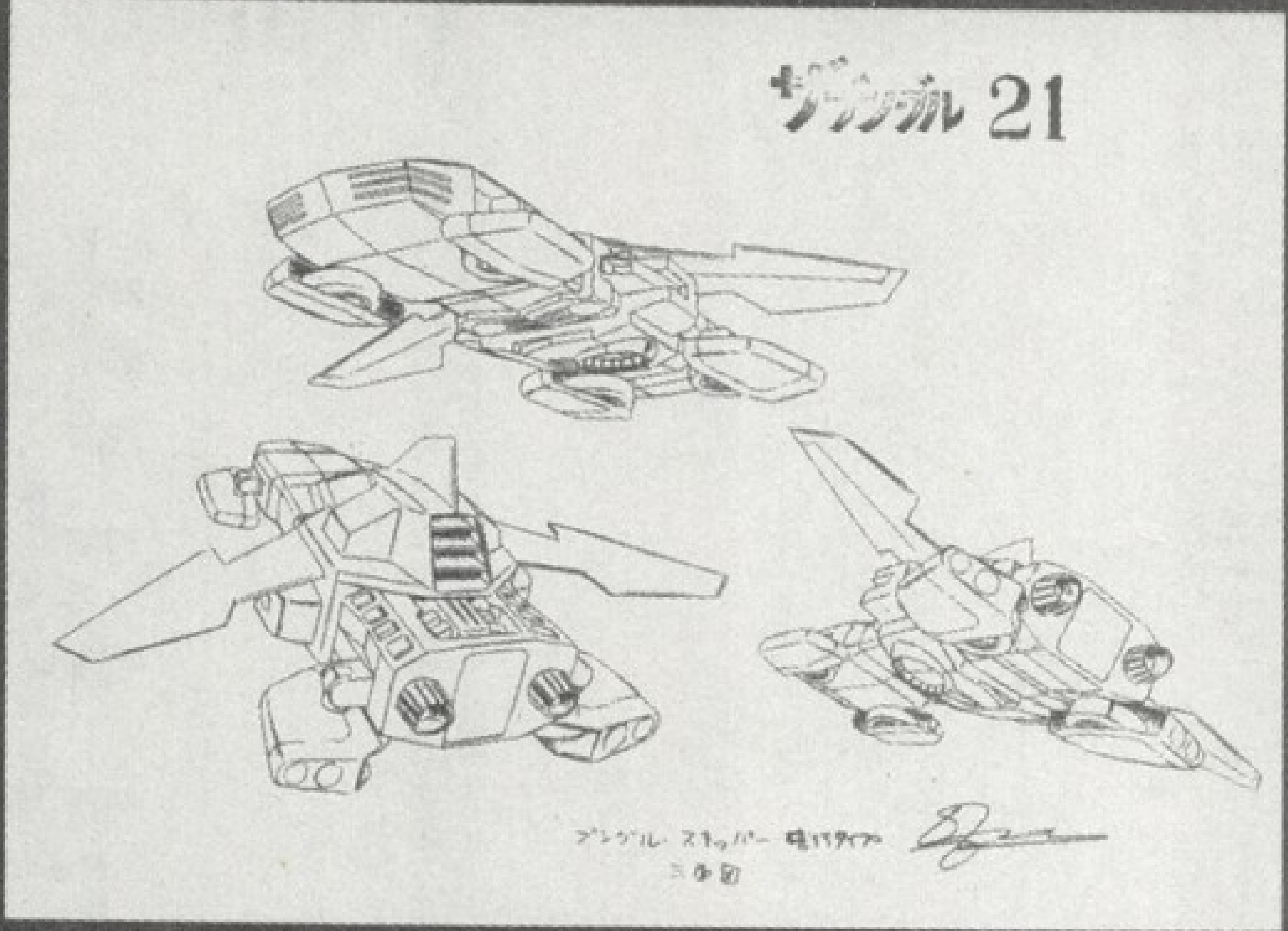




▲▶在WM中，扎本古鲁也是拥有最酷似人类造型的机器人。拥有高机动性的扎本古鲁可以像人类那样，使用格斗技将体型较大的对手WM击倒。

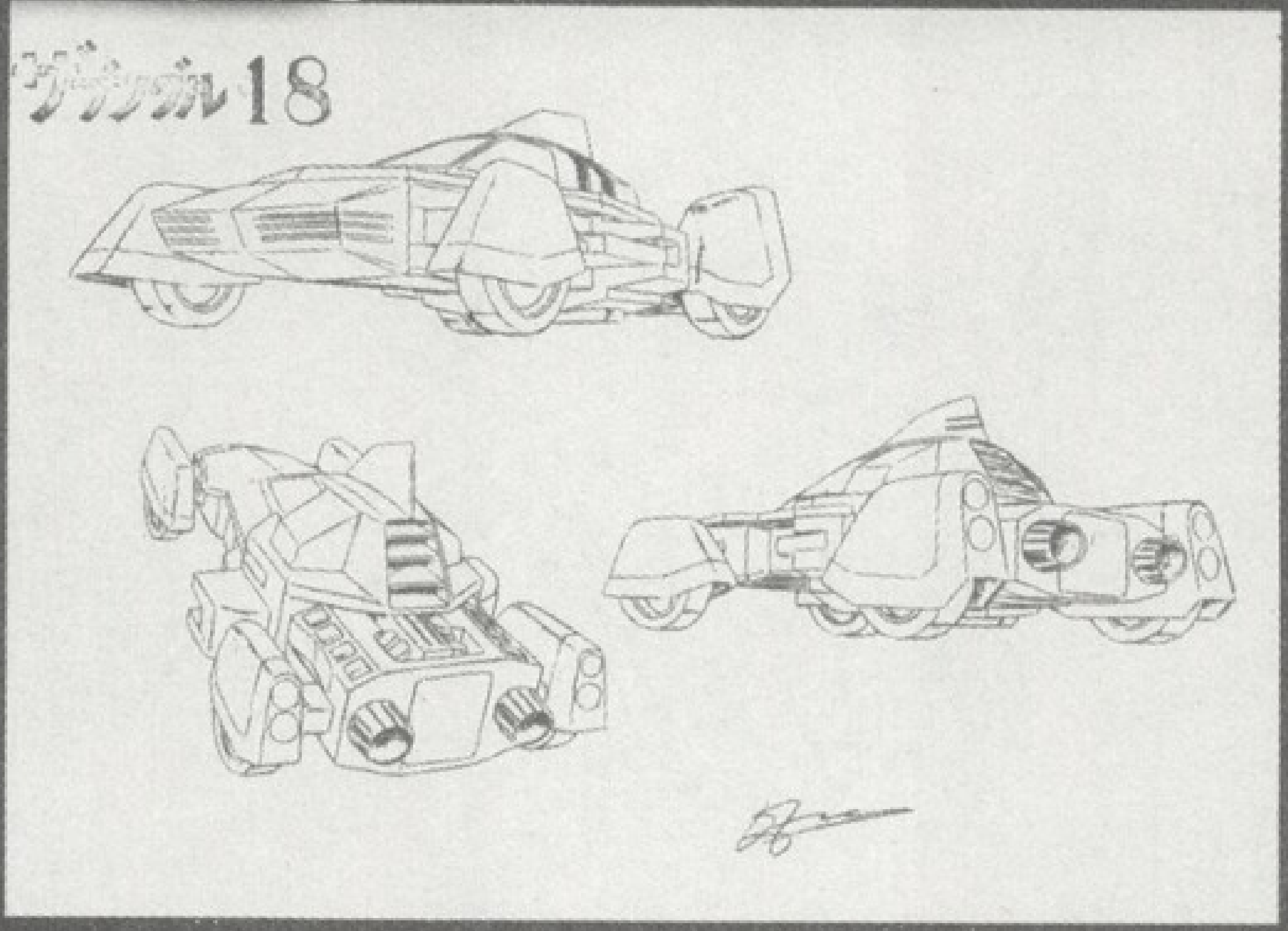
本古鲁·战车

■飞行形态

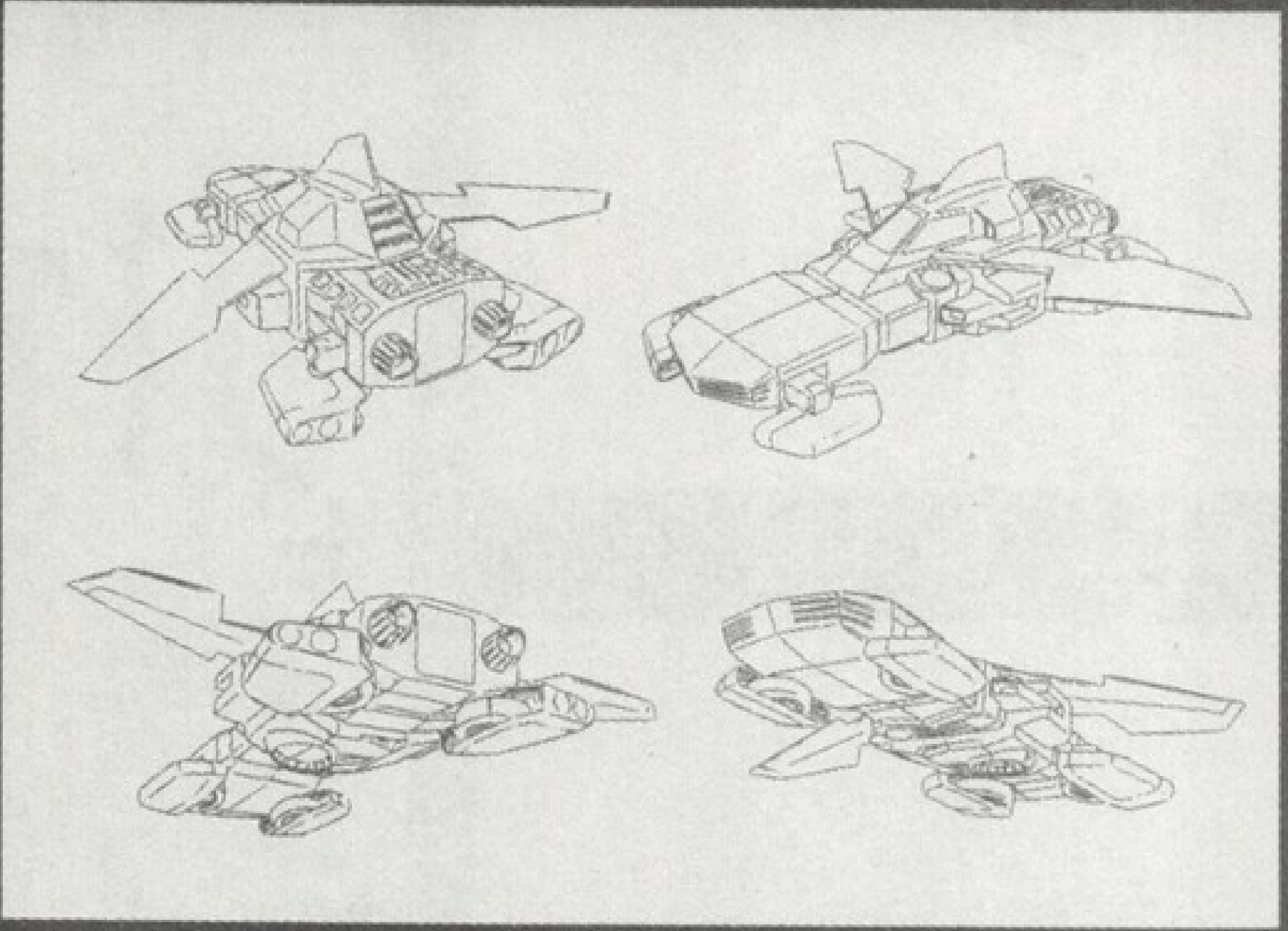


▲ 飞行形态的本古鲁战机变形后成为WM形态的上半身。虽然飞行能力很低，但使用时的稳定性能非常高。

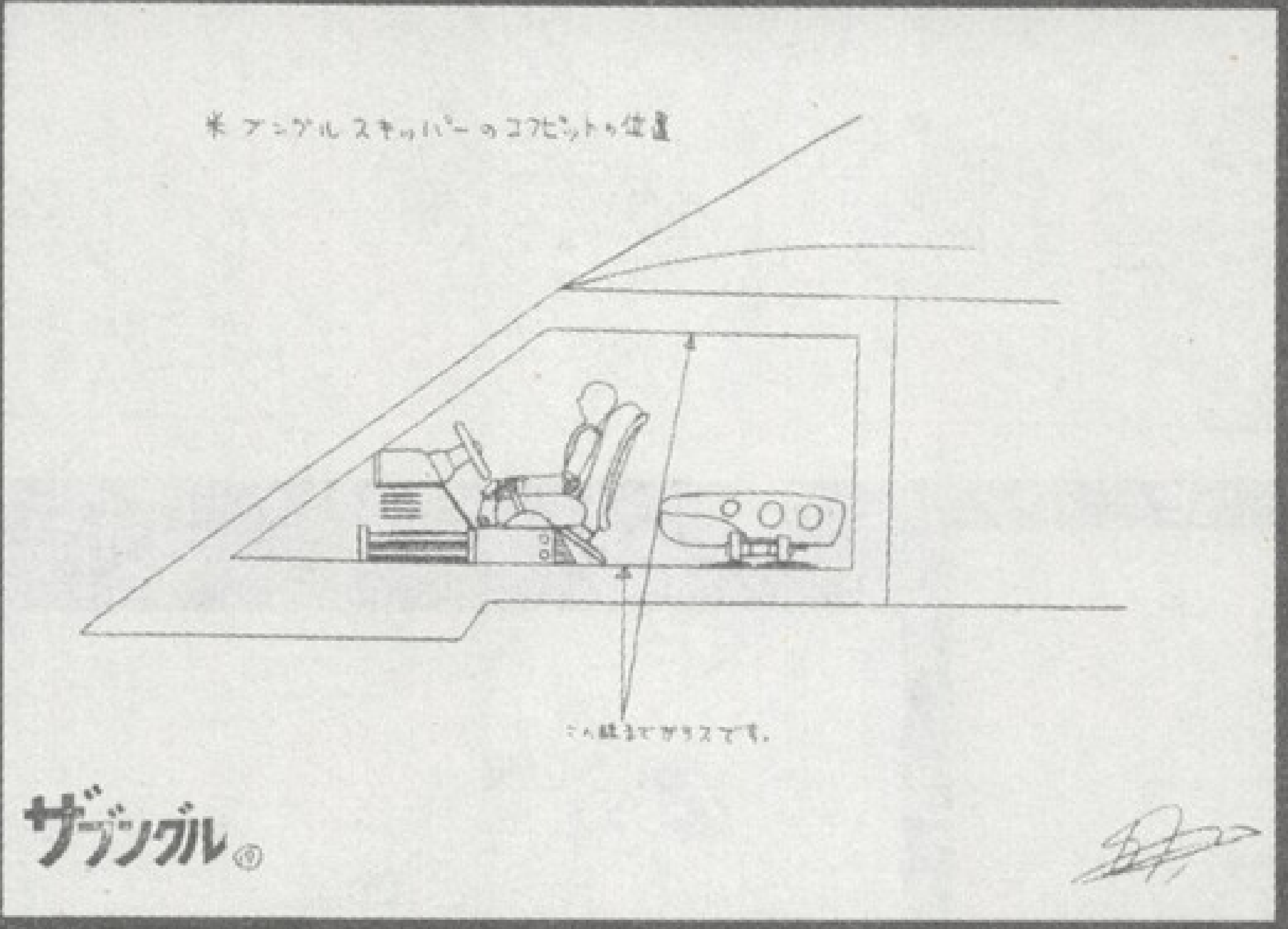
■通常形态



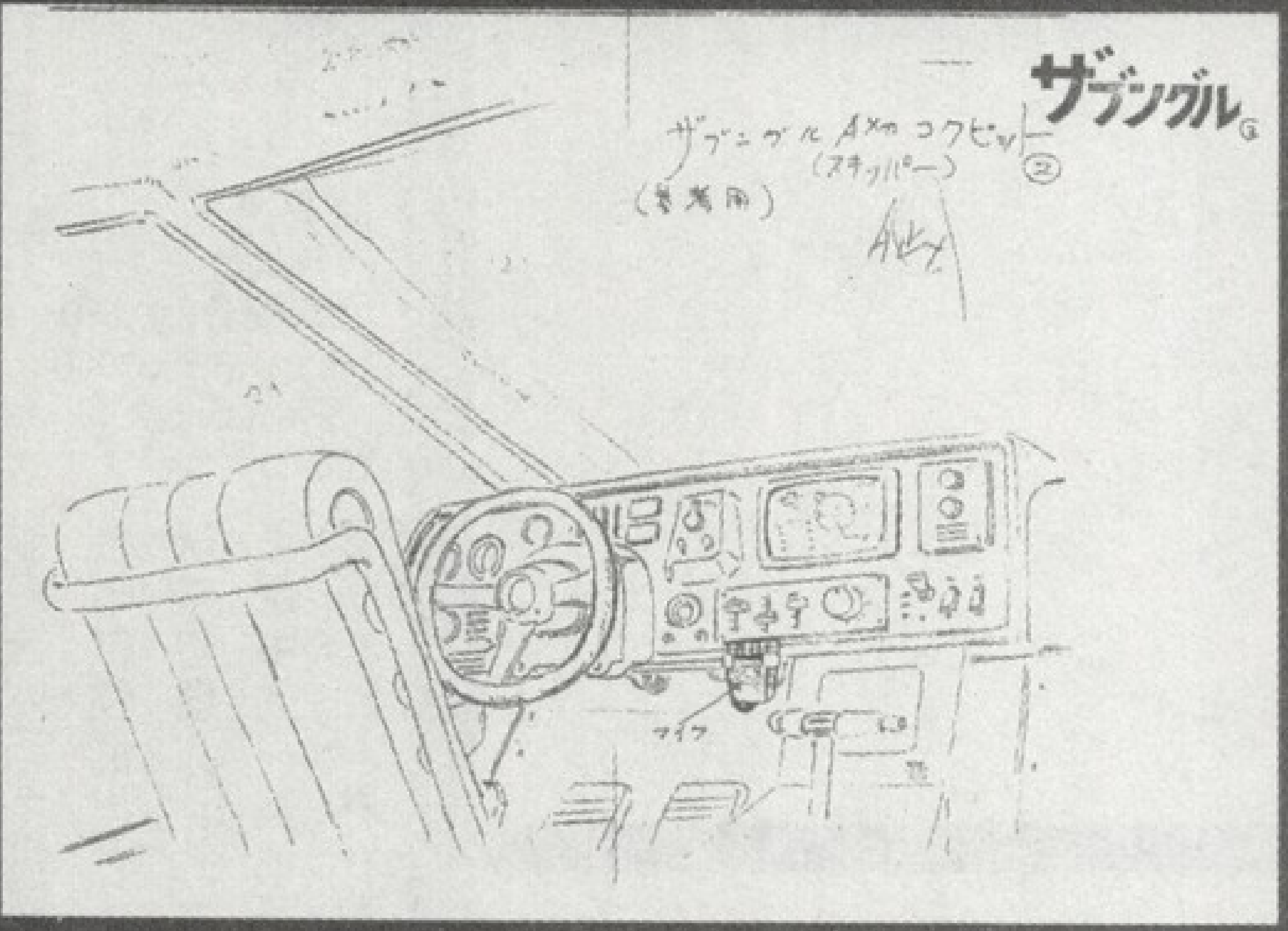
▲ 车辆状态的本古鲁。此形态最大的特点就是速度快，通常在荒野上移动时使用的都是这种形态。



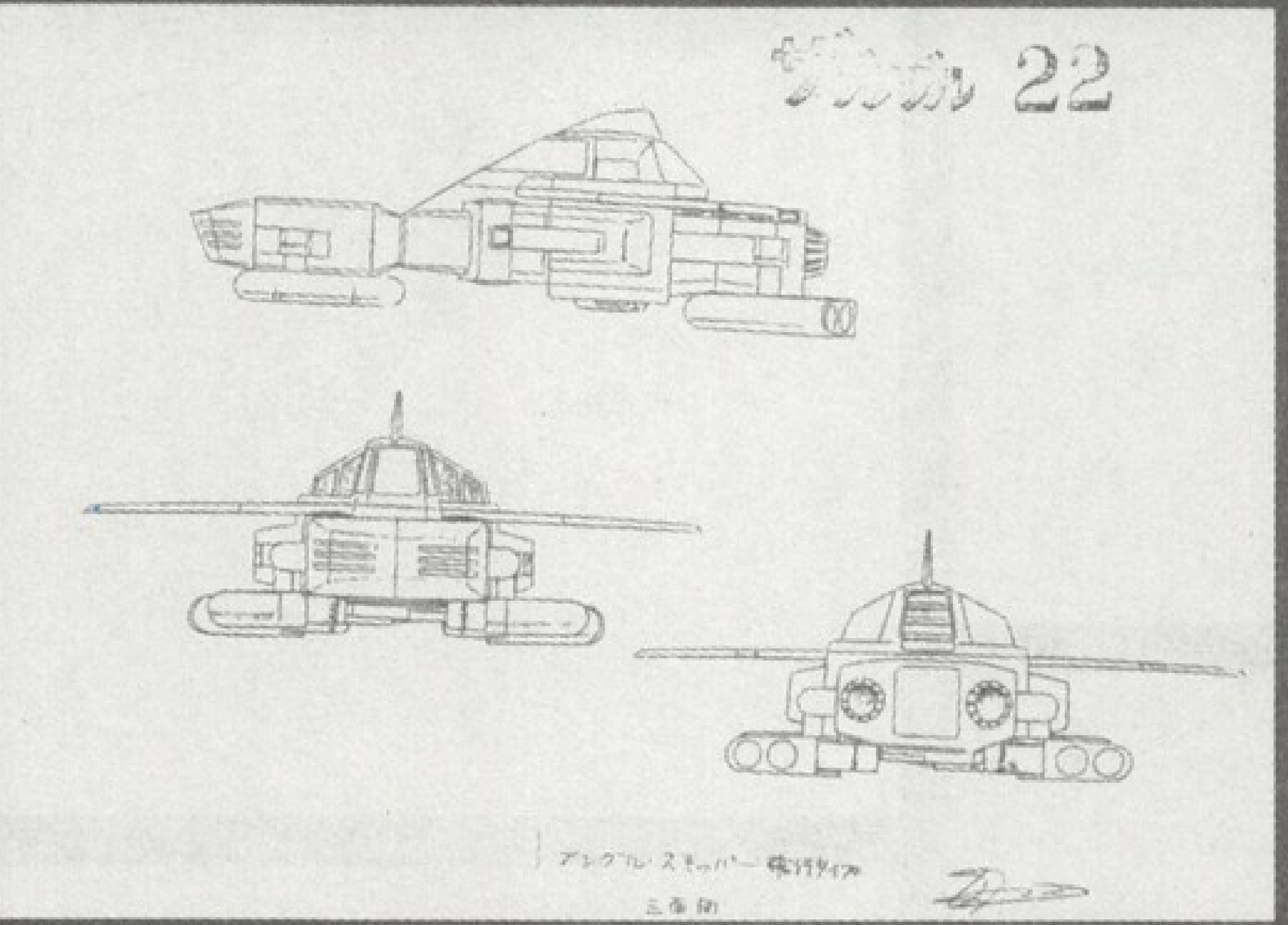
■驾驶舱位置

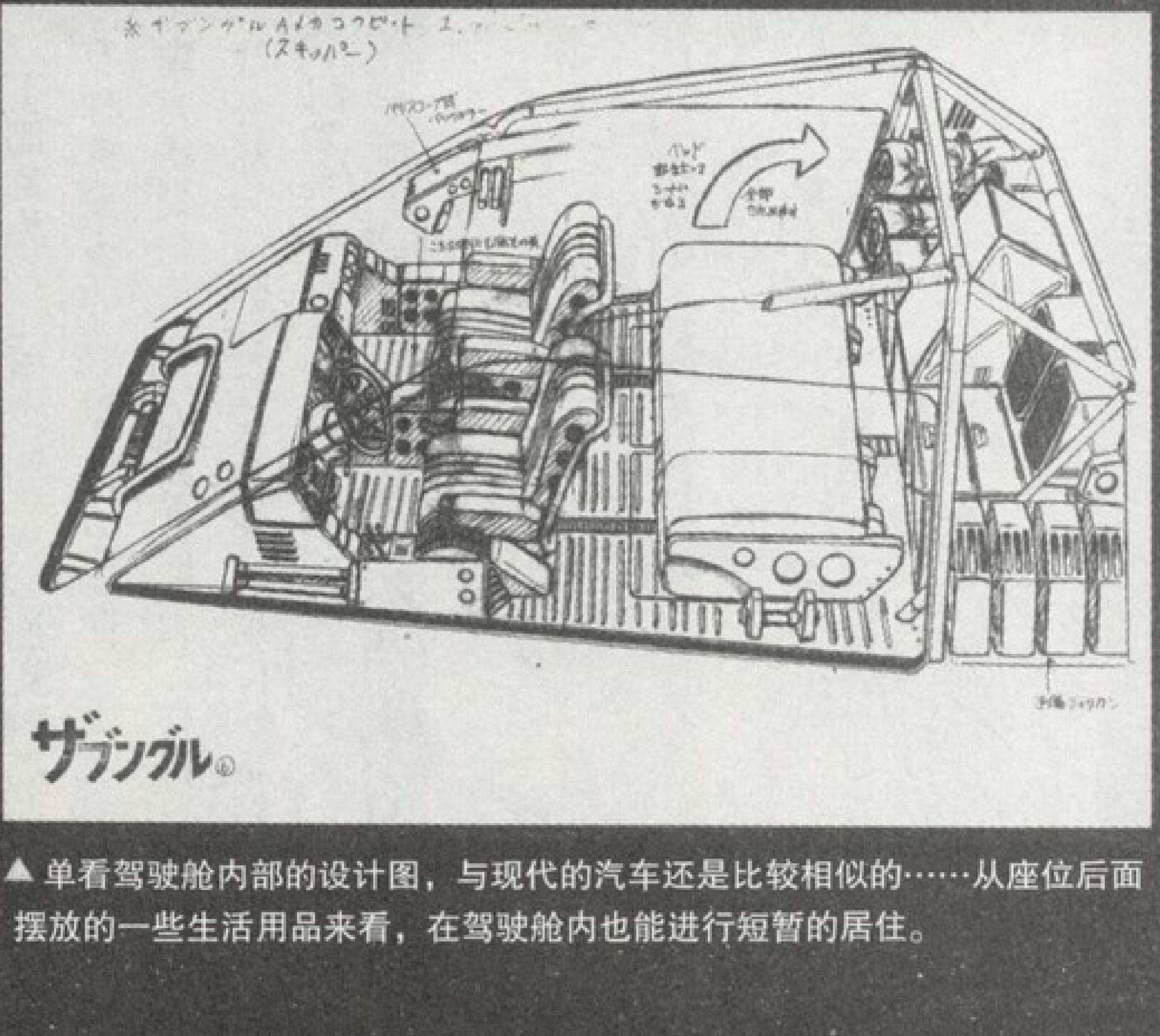


■驾驶舱



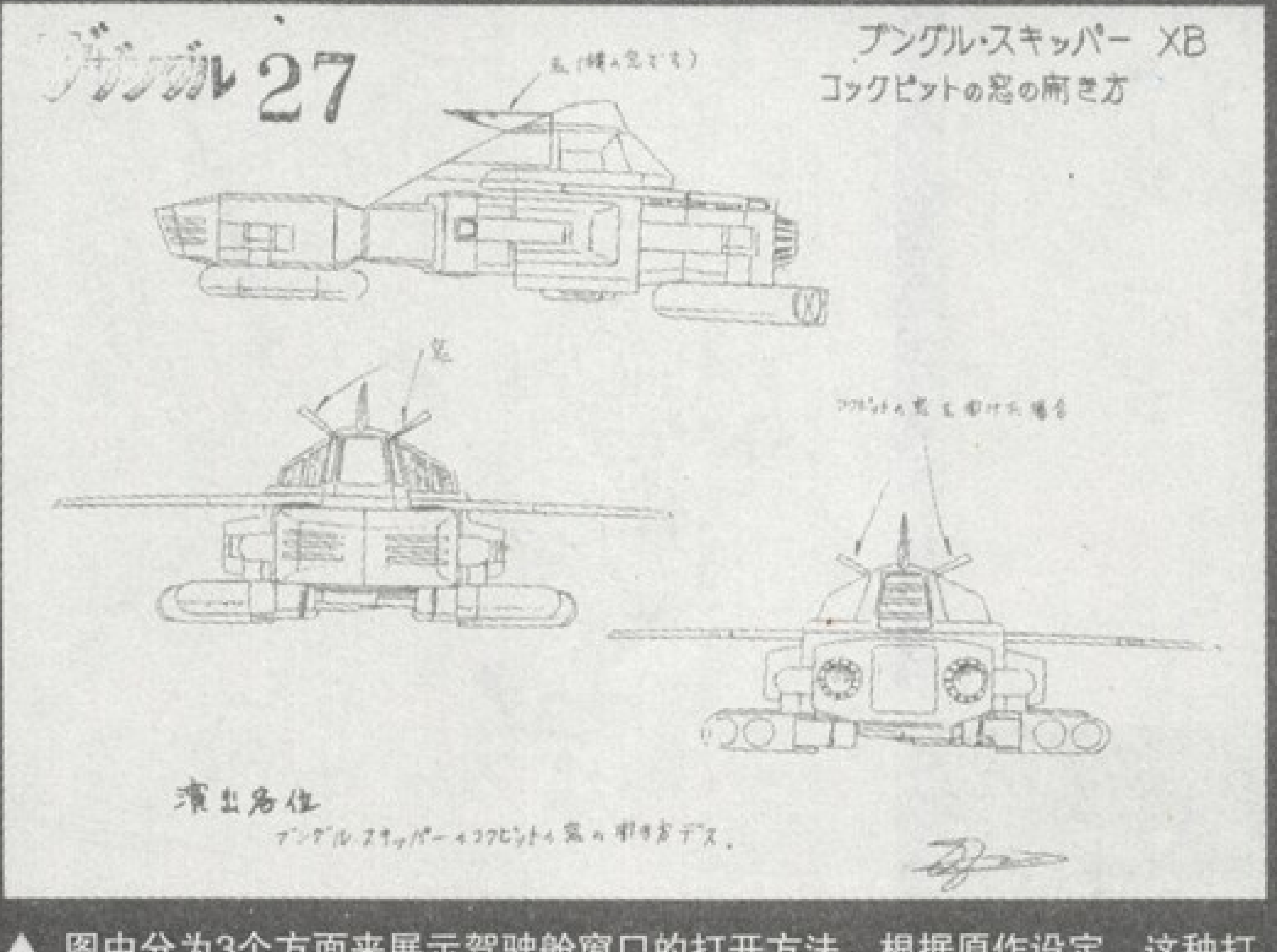
■三面图





▲ 单看驾驶舱内部的设计图，与现代的汽车还是比较相似的……从座位后面摆放的一些生活用品来看，在驾驶舱内也能进行短暂的居住。

■驾驶舱窗口的打开方法



▲ 图中分为3个方面来展示驾驶舱窗口的打开方法。根据原作设定，这种打开的方式在所拉星上是属于非常落后的。

File 02 扎本古鲁(2)

Xabungle

Spec

24本古鲁·战车
全高(m)：10.5
整体重量(t)：67.8
出力(HP)：19300
搭乘人数（名）：1（2）

拥有合体变形机能的沃卡机器人扎本古鲁在分离后变成车辆形态。此形态下也拥有短时间的飞行能力。在故事中，通常都是用飞行形态的扎本古鲁来躲避敌方的视线。根据设定中的资料显示，变成飞行状态的设计也是参考了所拉人以外的兵器后改良出来的。

CHARACTER 角色设定 File 33-43

在小行星所拉上生活的人大致可以分为4种。
其一，从宇宙回来的，无法在大异变之后的所拉星上生活的纯种人类“伊诺森特”。

绝望的伊诺森特为了种族的未来，开始了以自身为素材的危险试验……最终的结果是成功的诞生出了新的种族。这对伊诺森特来说意味着在自己“灭绝”之后终于有了可以继承自己的技术以及文化的“后代”了……

其二，是由伊诺森特“制造”出的第1个合格品“特兰·特兰”。虽然这个种族拥有着能在环境残酷的所拉星上生活的强壮体格，但由于智力上的缺陷，是的这个种族最终还是被伊诺森特废弃了……

其三，由于伊诺森特“制造”出的第2个合格品“哈那王”。与之前失败的“特兰·特兰”不同，哈那王有着极高智商，但身体上却出现了致命的缺陷——无法接受阳光。因此，哈那王就成为了只能在漆黑的泥沼中生存的下等种族……
其四，经历先后两次失败的伊诺森特总结了经验，完成了能够在所拉大地上正常生活的究极种族“希比利严。当这个新生的种族开始在所拉大地上扎根之后，新的时代开始了……

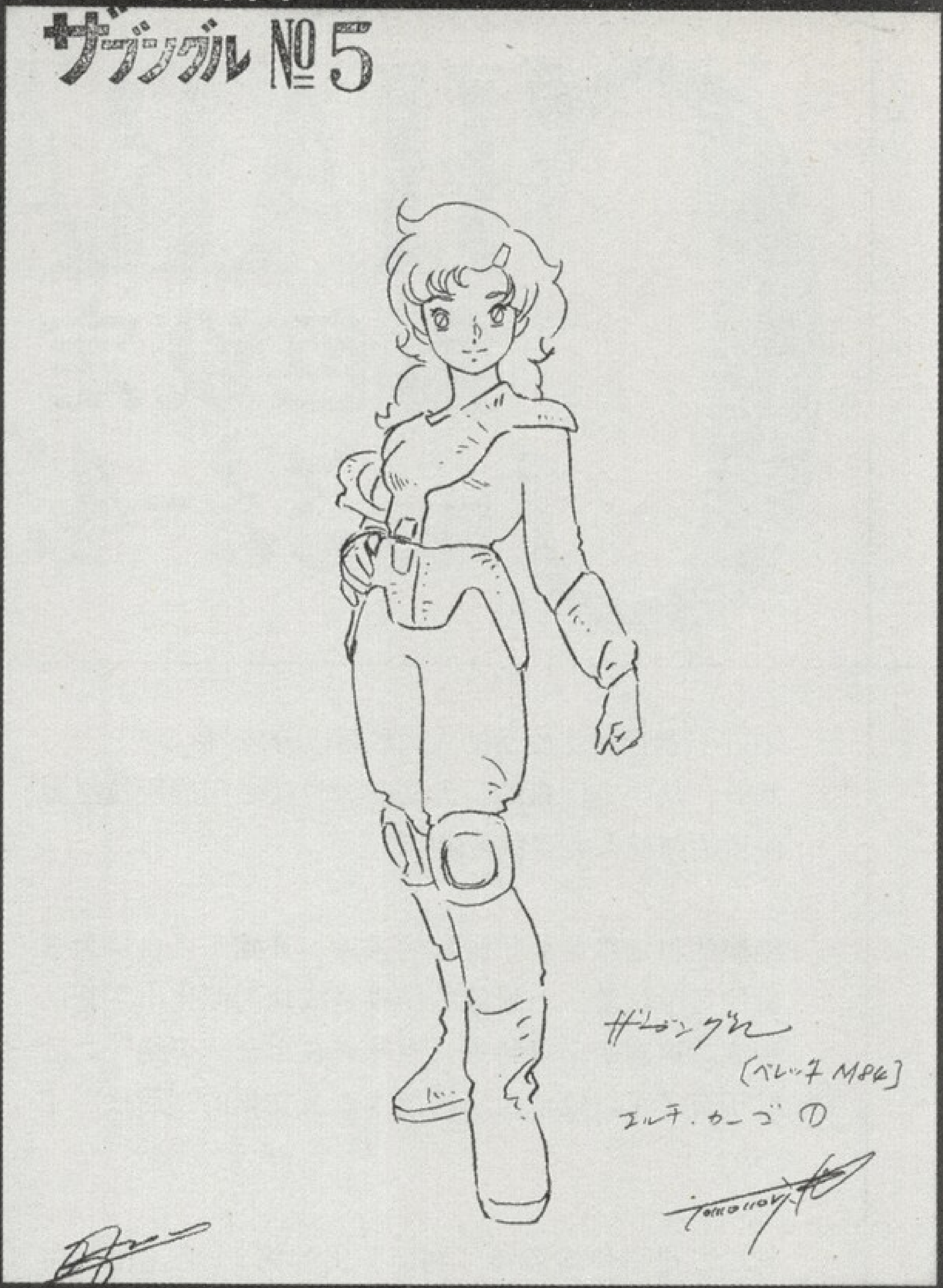
艾鲁齐・卡高

■动作原画图

■普通服饰图

▶▲既然是原作故事中的女主人公艾鲁齐的服装，那就一定不能缺少短裙装的休闲服饰。在此基础上还在艾鲁齐的右腰上增加了投掷用的短剑……这种设计风格体现出了身为女性的艾鲁齐也有着不输给男性的勇猛。

■站立姿势图



■睡衣装原画图

▲艾鲁齐经常在战舰艾安・基亚的舰长室中穿的服装。在故事中拉古曾误入舰长室，正好撞到了穿着睡衣的艾鲁齐……结果就是拉古被艾鲁齐的一个“五指山”抽了出去。

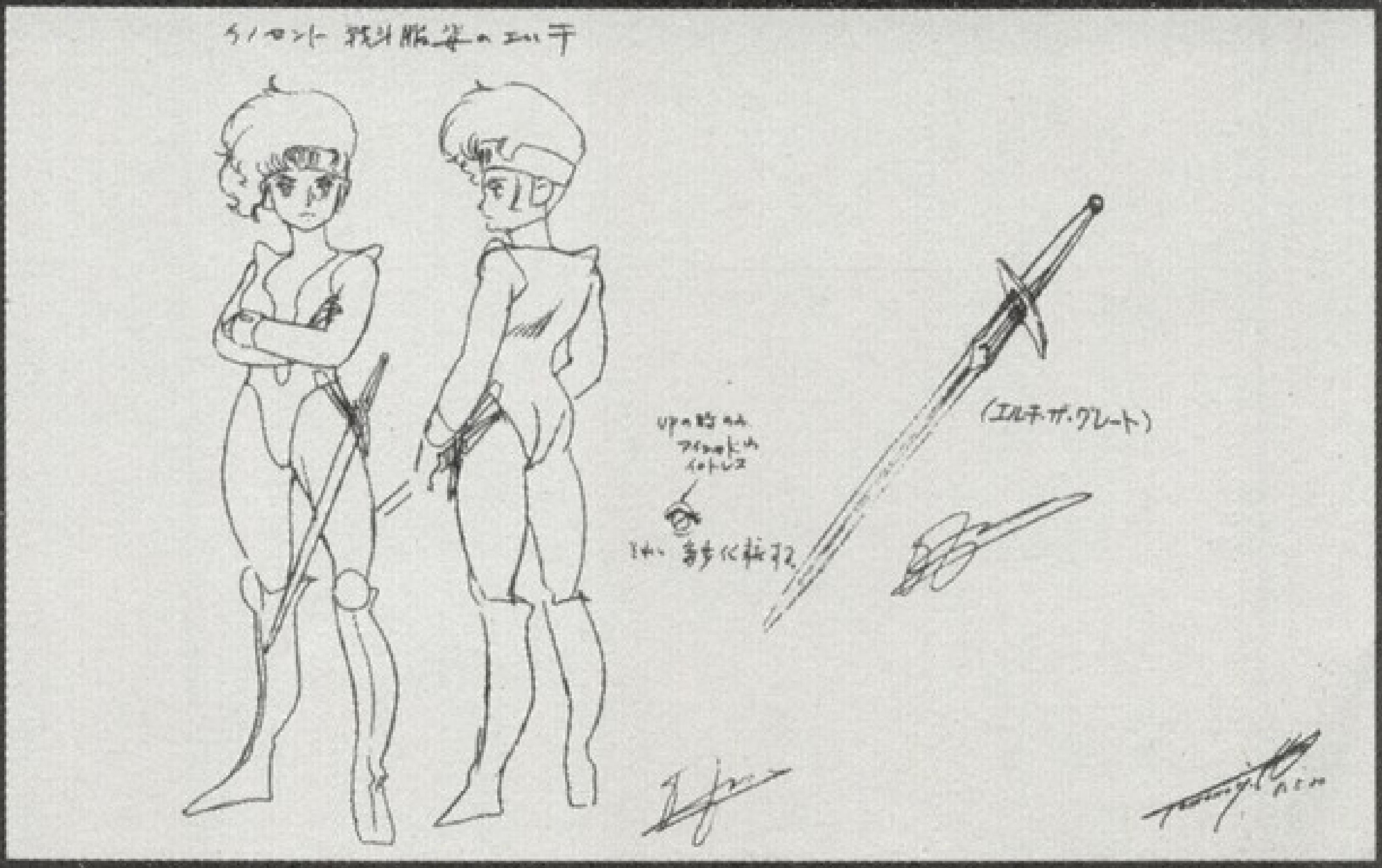
■艾鲁齐的表情图

▲在原作设定中，艾鲁齐最初的姓氏是佳林古，但不知由于什么原因，最后艾鲁齐的姓氏就改为了“卡高”……这一点成为了设定中永远的迷题。

■伊诺森特的礼服裙

▲身穿伊诺森特战斗服的艾鲁齐。此套服装的颜色被设定为黑色，艾鲁齐脚部的靴子为粉红色。配合上艾鲁齐腰部的军刀后一身完美的战斗装扮就完成了。

■伊诺森特的战斗服



▲

File 33

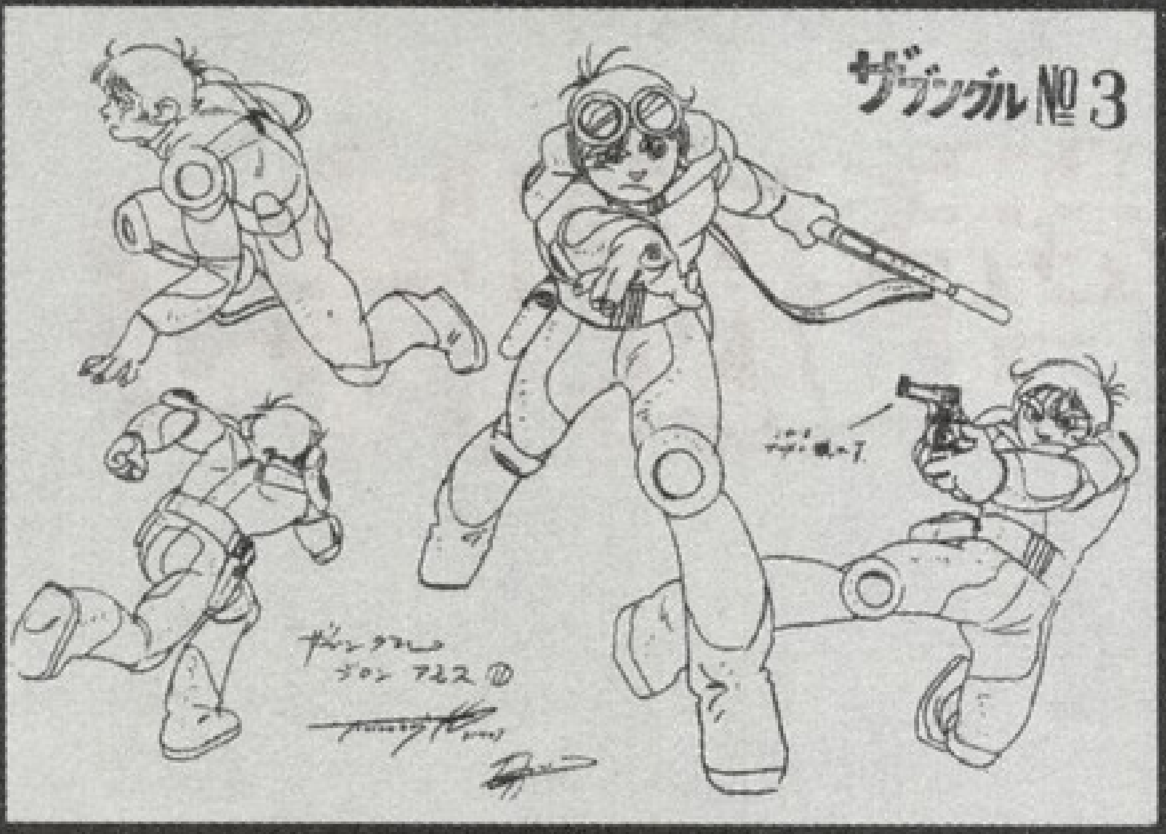
吉隆·阿摩斯&艾鲁齐·卡高

Jiron Amoss,Eruch Cargo

本作故事中的主人公、吉隆·阿摩斯是一位为了替父报仇而四处追赶死敌迪音佛的爽快感十足的少年。另一方面，故事中的女主人公，继承了不幸去世的父亲吉林古·卡格的遗志，成为了大型战舰艾安、基亚的舰长，并开始了运输物品的工作。就这样，在命运的指引下热血少年与充满梦想的少女的故事的序幕拉开了……

吉隆·阿摩斯

■ 动作造型



▲ 中间的服饰是吉隆·阿摩斯在故事中的第一话登场时穿的。而图中右侧吉隆手中的手枪是以恩非鲁特MK2为原型制作的。

■ 私服

▲ 图中的服饰只存在于设定画中，在故事中并没有出现。

■ 站立姿势

■ 表情集

◀ 表情丰富多彩的吉隆面部原画图。曾被众多的观众戏称为“馒头脑袋”……图中描绘出了吉隆的各种表情，综合来看他也称得上是一个很有个性的人。不过，在这众多的表情之中却没有见到吉隆哭泣的样子。

■ 内衣设定图

▲ 这张图可以说是在到当时为止的所有机器人动画设定图中都找不到的，描绘主人公内衣的特殊作品。

■ 父亲（铁之腕）

▲ 原作故事中的吉隆的父亲，人称“铁之腕”的究极男人。不过在故事开始之前就被迪音佛所杀害。

故事简介■某日，宇宙中突然出现了要将地球毁灭的恶魔“盖曾克”。为了拯救地球的危机，过去曾被盖曾克毁灭了故乡后逃亡到地球上的异星人的后裔，驾驶着传说中神的使者——巨大的战斗机器人“赞波特3”，与恶魔盖曾克展开了殊死的战斗。但地球上的一部分人却不能理解……反而将无法发泄的怨恨统统挥向了地球的守卫者——占波特3……这位神的使者就这样在孤独的战斗中逐渐的成长起来。

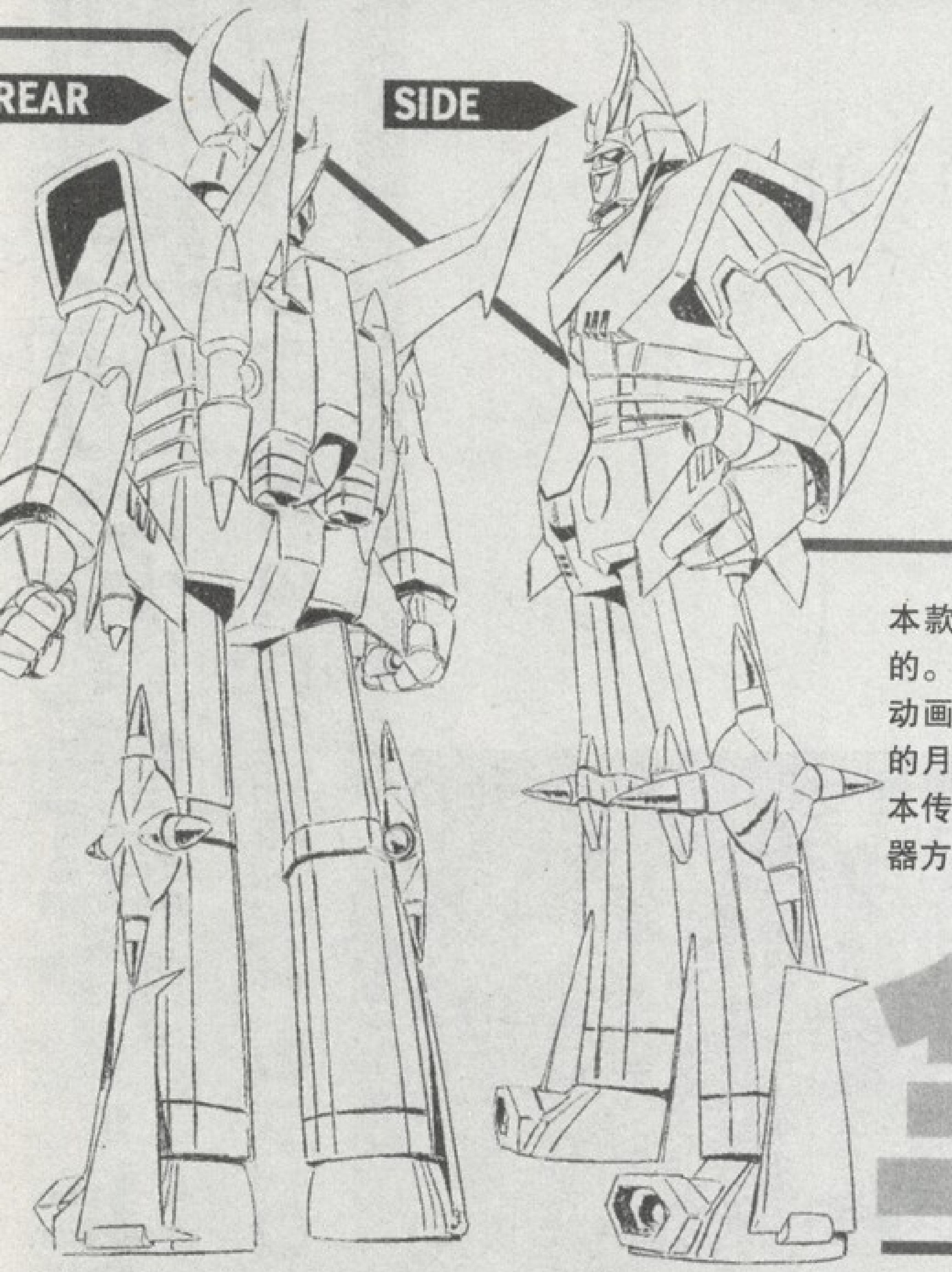
作品解说■做为同系列机器人动画作品中第1款原创系的作品。《无敌钢人 赞波特3》有着其它机器人战斗动画所没有的各种要素。其中，因畏惧盖曾克而协助其对付赞波特3的政治家等都是本部作品中标志性的特点。还有，本款作品通过从讲述神的使者勇敢对抗恶魔的故事中，暗示了家族的亲情……

制作组名单■企划/日本SUNRISE 制作/名古屋电视台、日本SUNRISE 原作/铃木良武 总监督/富野喜幸 角色设定/安彦良和 机体设计/平山良二 音乐/渡边岳夫、松山佑士

演员名单■神胜平/大山代 神江宇宙太/森功至 神北惠子/松尾佳子 阿吉/川岛千代子 米琪/凤芳野 神北兵左门/勇井一郎 香月真吾/古川登夫子

赞波特3

全身



赞波特3

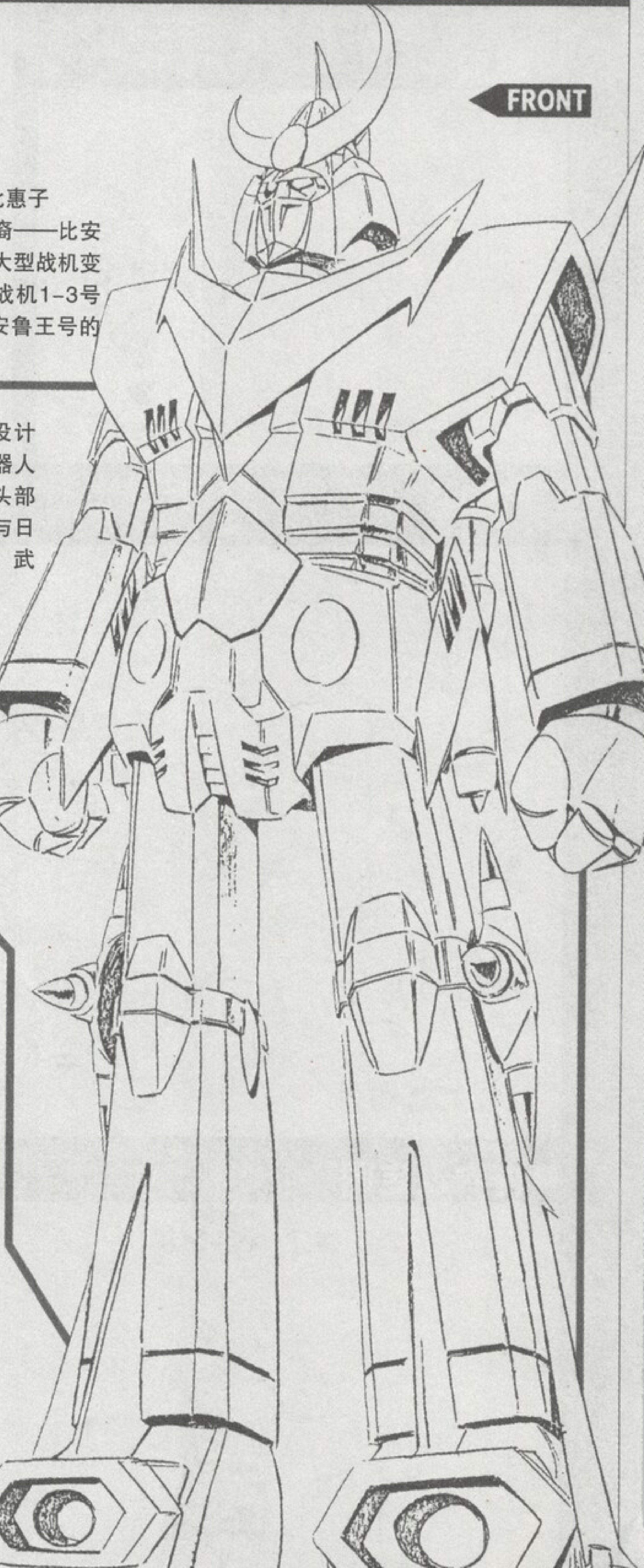
全高/60m

重量/700t

驾驶员/神胜平、神江宇宙太、神北惠子

赞波特3是由传说中神的使者的后裔——比安鲁星人制造的战斗机器人。由3架大型战机变形合体而成。普通情况下比安鲁战机1-3号都分别被收纳在大型宇宙战舰比安鲁王号的格纳库中。

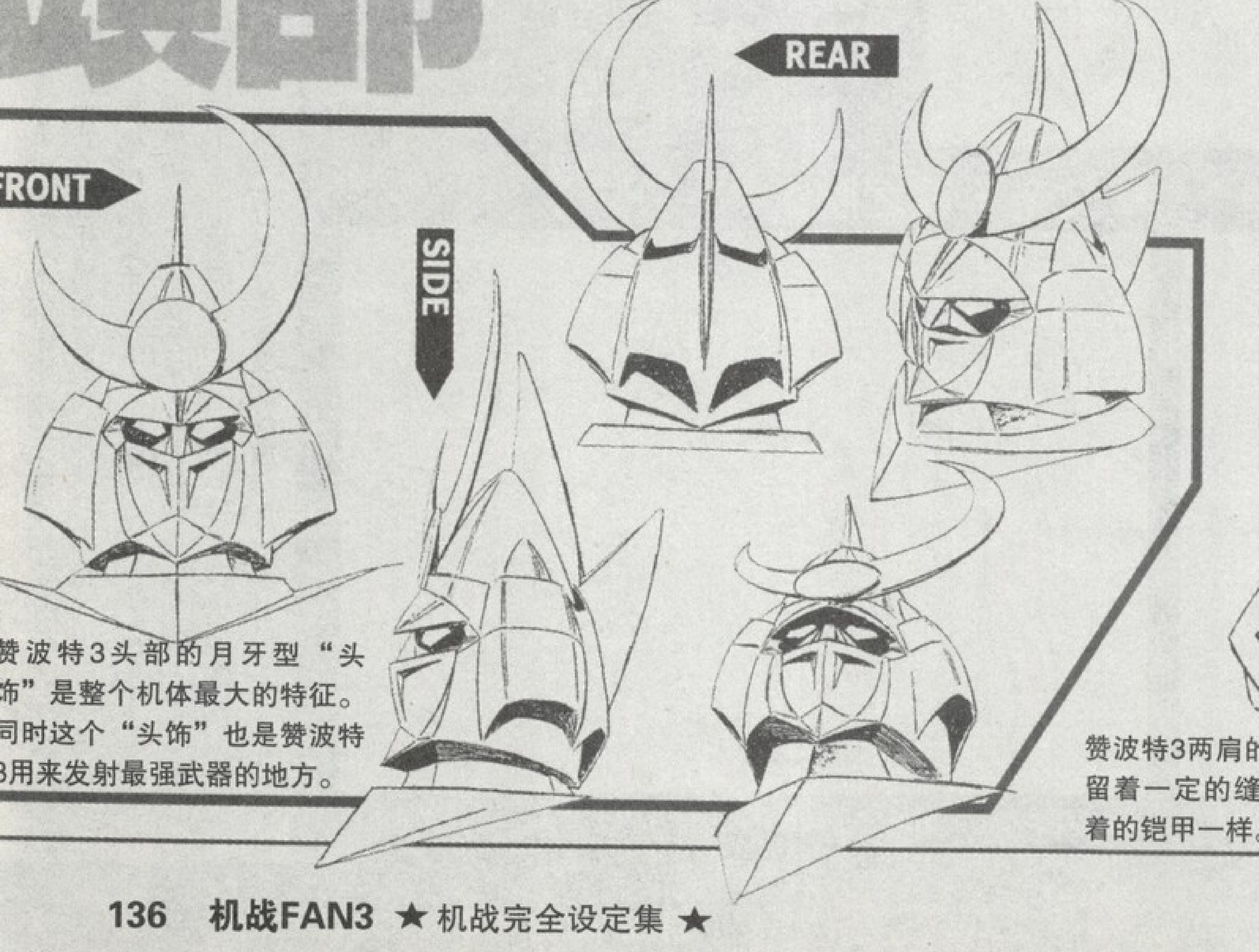
本款作品中的机体是由安彦良和担任设计的。这种多线条的设计风格在当时的机器人动画中是绝无仅有的。其中，赞波特3头部的月牙型饰物以及肩部的铠甲式装甲都与日本传统武士的打扮十分相似。除此之外，武器方面也是吸取了武士、忍者的装备。…



赞波特3两肩的装甲与双臂部位还保留着一定的缝隙，就像是人身上穿着的铠甲一样。

頭部

赞波特3的头部图。无论怎么看，赞波特3的头都像是套上了一个武士专用的头盔。



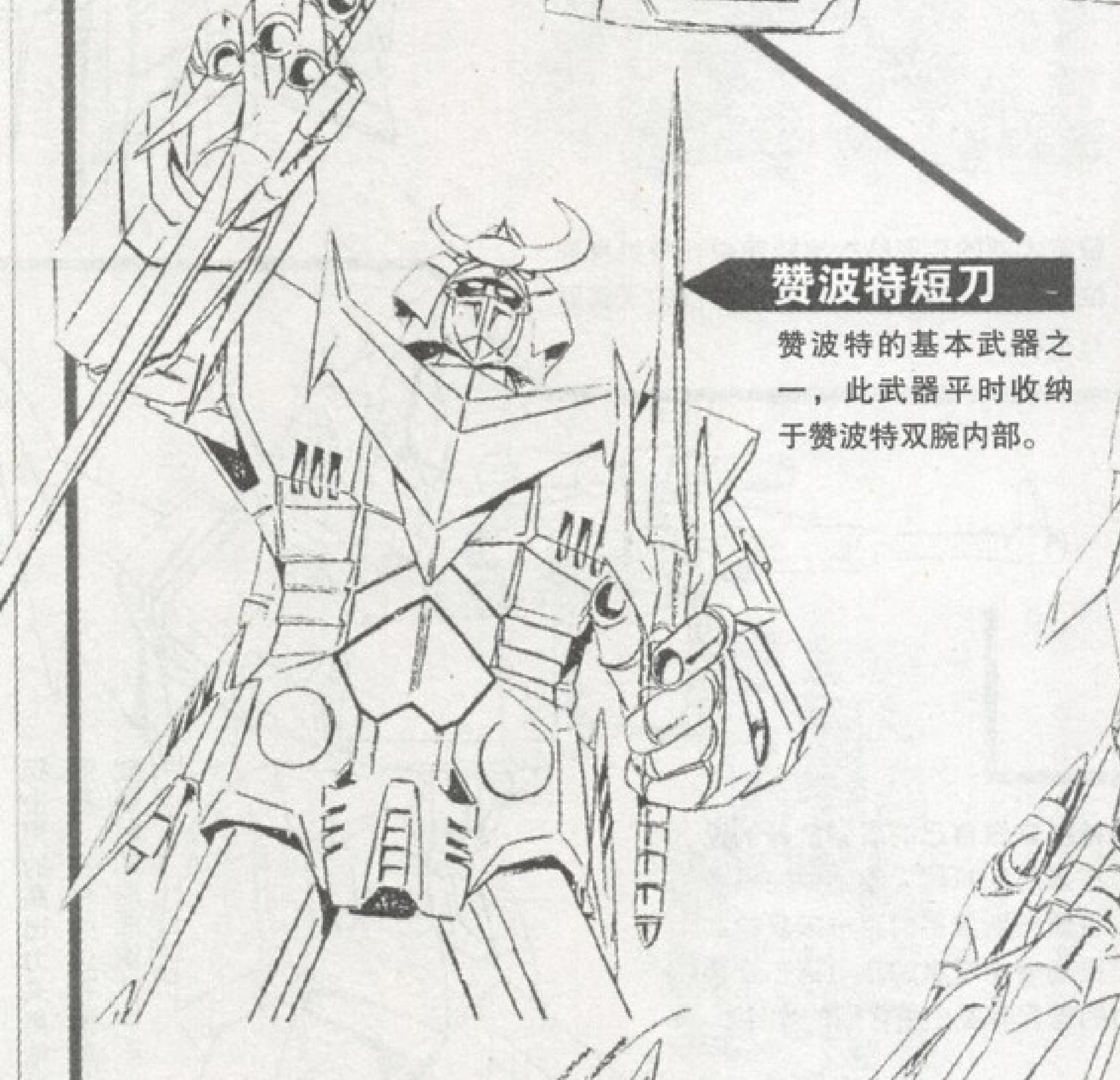
赞波特3头部的月牙型“头饰”是整个机体最大的特征。同时这个“头饰”也是赞波特3用来发射最强武器的地方。

武装

长枪、武士刀、手里剑等等，赞波特3的装备大多都参考了日本武士所使用的武器。

赞波特长刀

有两个赞波特短刀组合而成，强化了刃部的巨大斩击型武器。

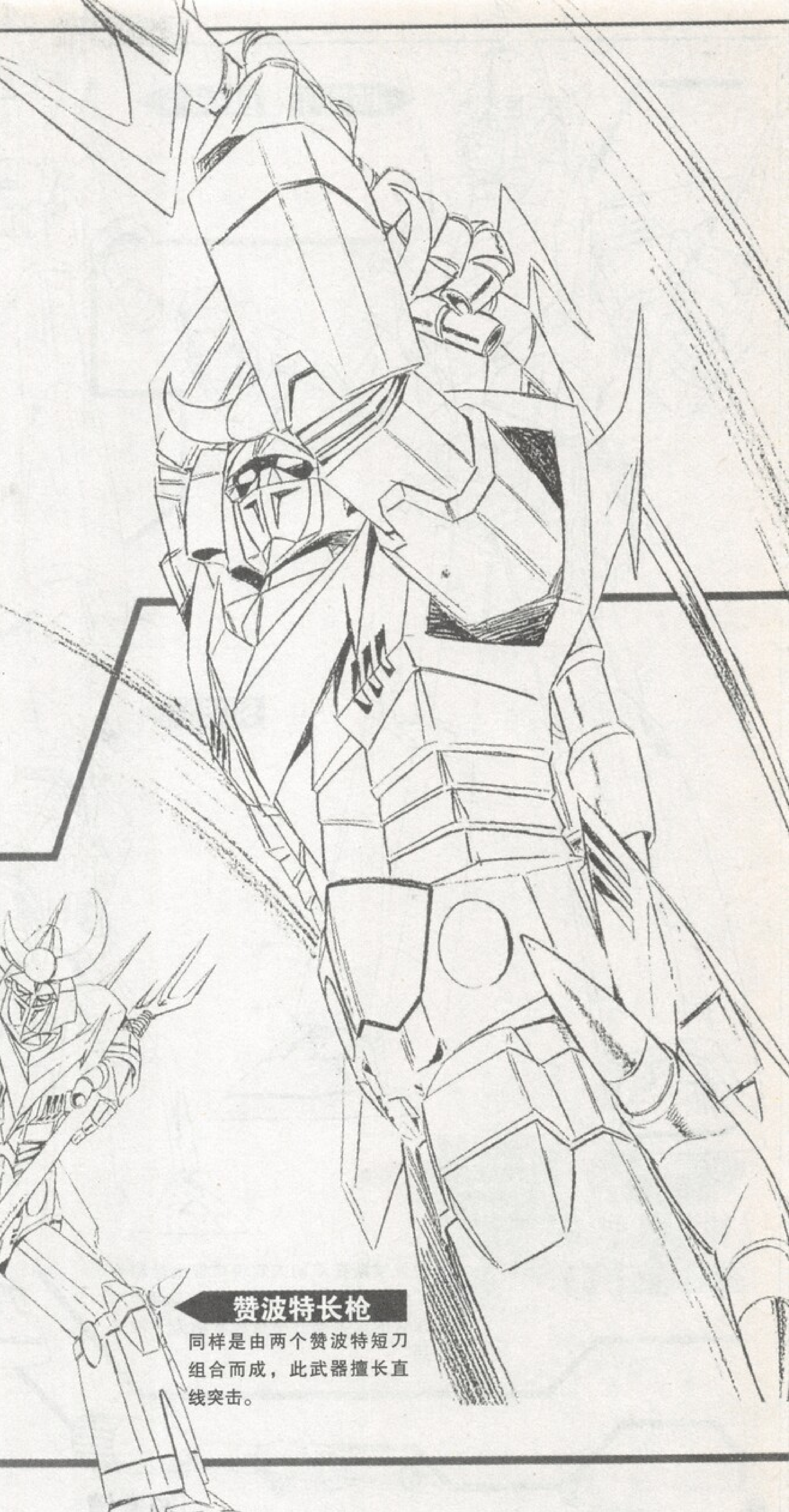


赞波特短刀

赞波特的基本武器之一，此武器平时收纳于赞波特双腕内部。

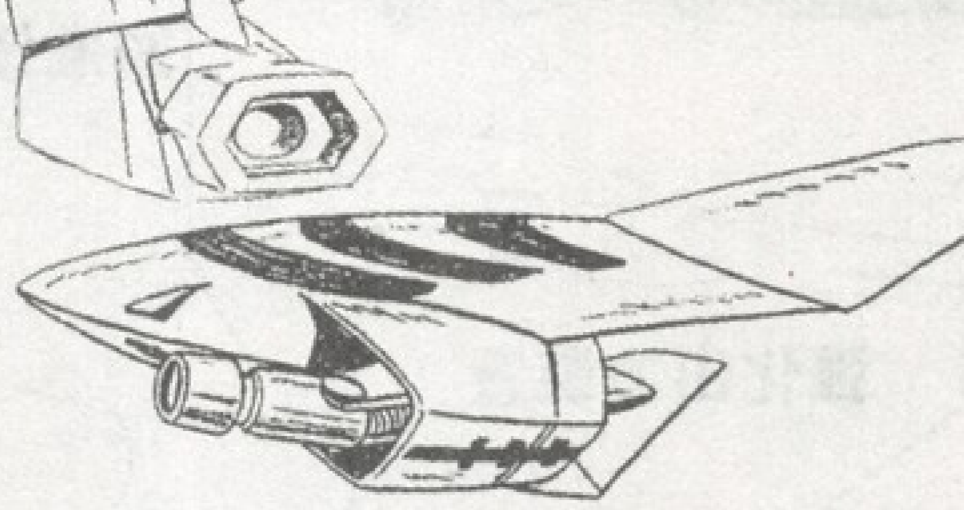
赞波特长枪

同样是由两个赞波特短刀组合而成，此武器擅长直线突击。



专用侦察机

赞波特3身上搭载的小型侦察机。必要时也可以当做武器来使用。在原作故事中被称作“雷公”。



赞波特手里剑

平时被收纳在赞波特双膝部位的武器。在此武器上附有爆弹，通常在中、远距离时使用。

由赞波特头部的月牙型头饰发出的破坏光线，月轮攻击是赞波特最强的必杀武器。

赞波特月轮攻击

第一部由SUNRISE独自制作的动画。

SUNRISE最初策划本款作品时，做为主人公机体的赞波特3是由5架战机组合而成的。

但由于赞助商没有能提供足够的资金援助以及自社的技术力不足等等原因，最终修改了元设定，将5架机体改为了3架。

减少登场机体的原因还有另外一个，当时担任主要角色设计的安彦良和的工作量非常的大，如此下去几乎不可能按照预定的时间完成工作。为此只让安彦良和担任了主人公与机体的设计工作，其它的作画工作交给了别人。

虽说最终动画的完成还是比预定晚了将近半年的时间，但播放后的视听率却意外的好。之后发售的相关玩具周边也是一路顺畅……在这种形式下，做为追加剧情的“决战前夜”也开始了紧急制作。

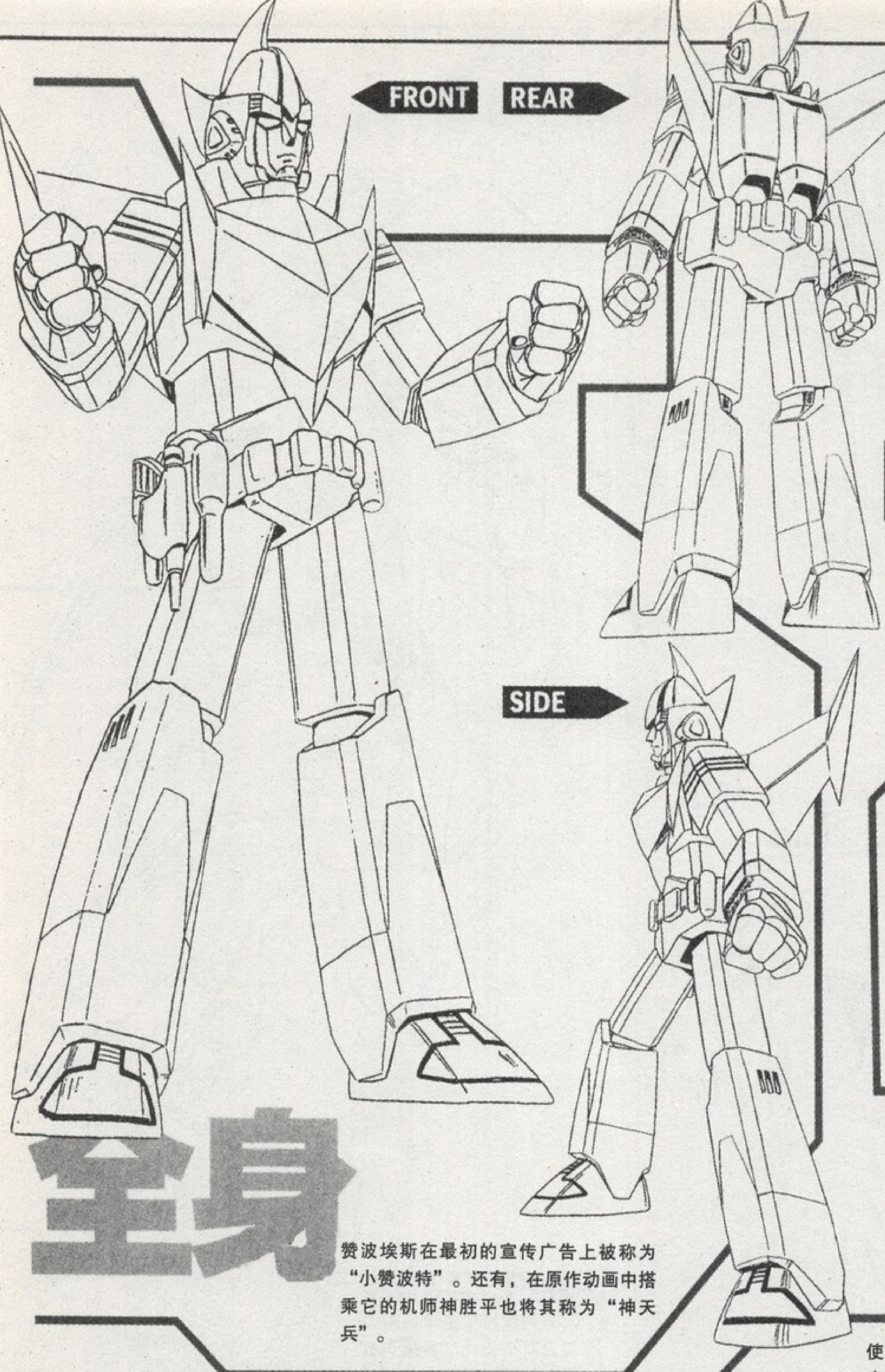
本作的作画是由后番组来完成的，音乐方面是由曾经创作过“巨人之星”等运到类动画、时代剧等等的渡边岳夫来担任的。

另外，赞波特3中的“3”就是代表由3架机体组合而成的意思。

赞波埃斯

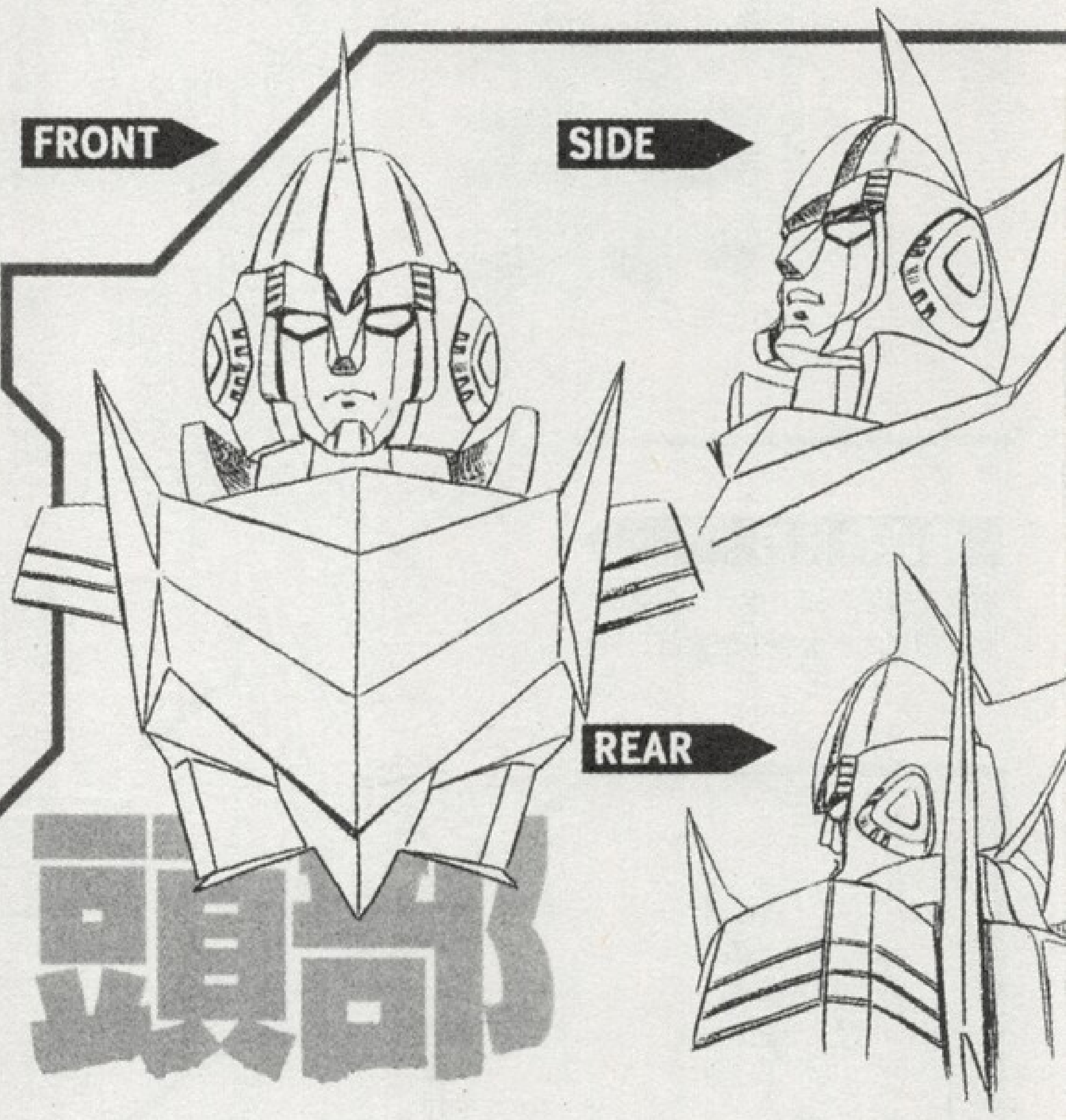
全高/30m
重量/250t
驾驶员/神胜平

赞波埃斯是由小型战斗机赞巴特变形而成的。而小型战机赞巴特在变形合体后就成为了赞波特3的头部与胸部。



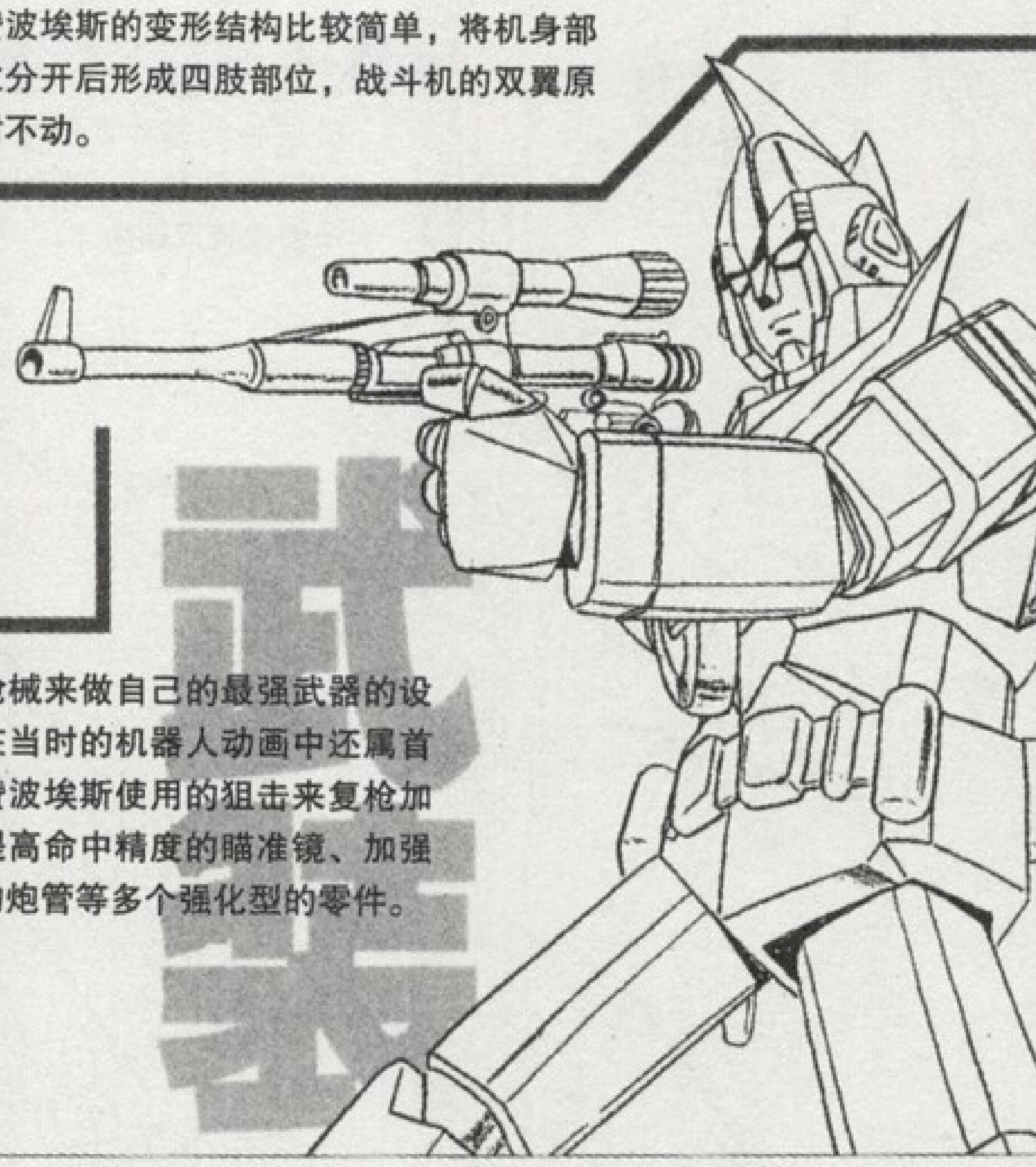
全身

赞波埃斯在最初的宣传广告上被称为“小赞波特”。还有，在原作动画中搭乘它的机师神胜平也将其称为“神天兵”。



頭部

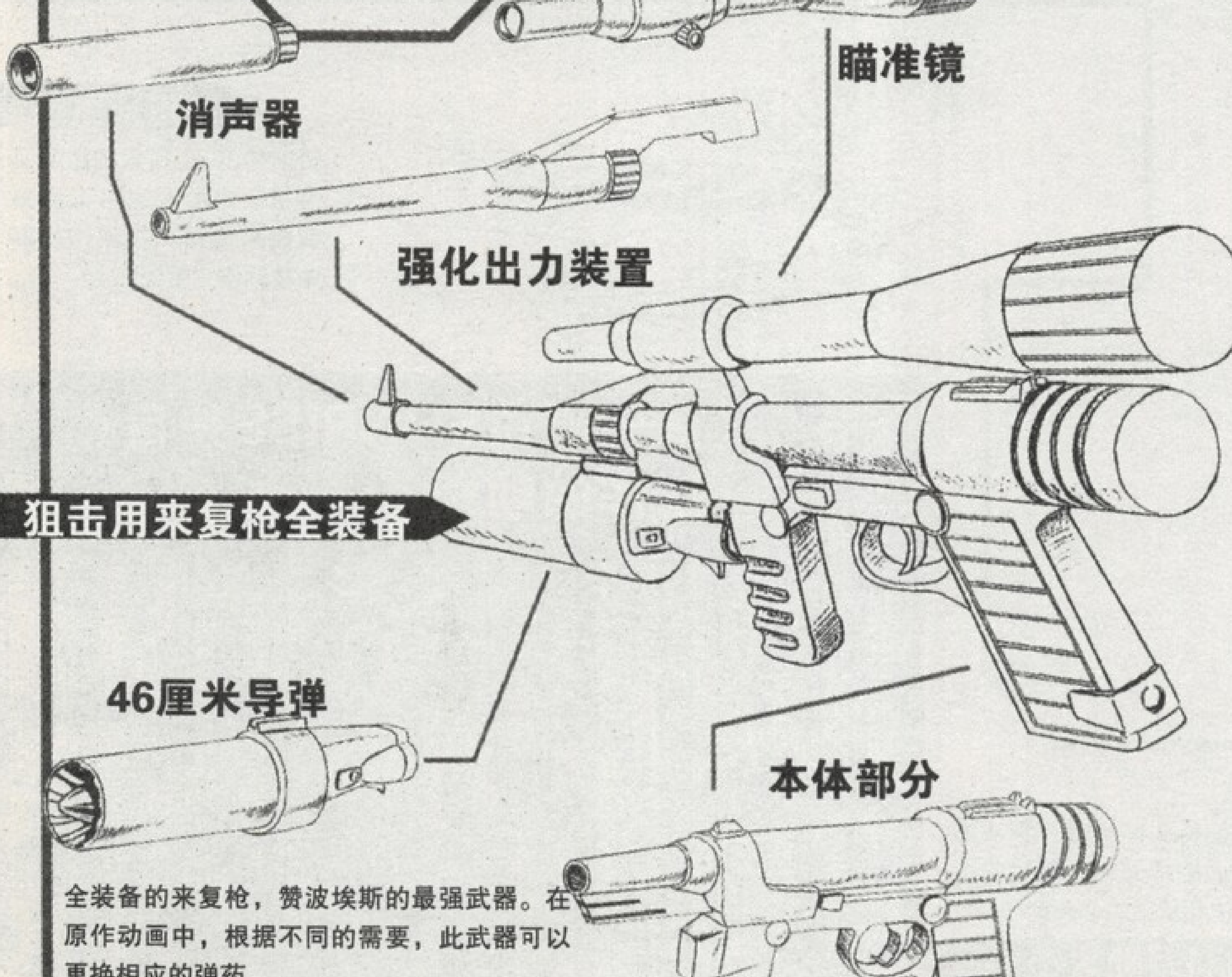
赞波埃斯的变形结构比较简单，将机身部位分开后形成四肢部位，战斗机的双翼原封不动。



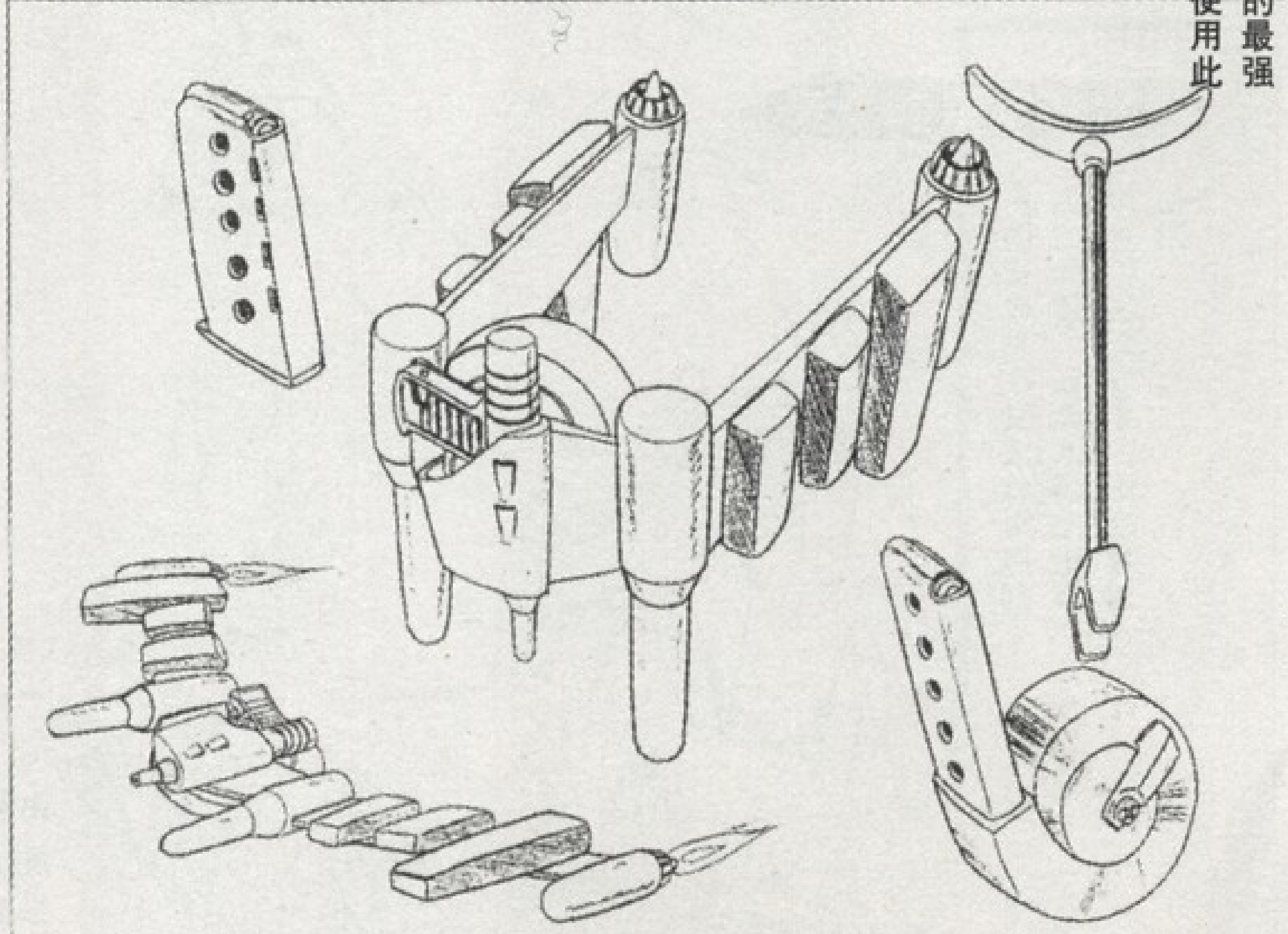
武装

使用枪械来做自己的最强武器的设定，在当时的机器人动画中还属首次。赞波埃斯使用的狙击来复枪加装了提高命中精度的瞄准镜、加强出力的炮管等多个强化型的零件。

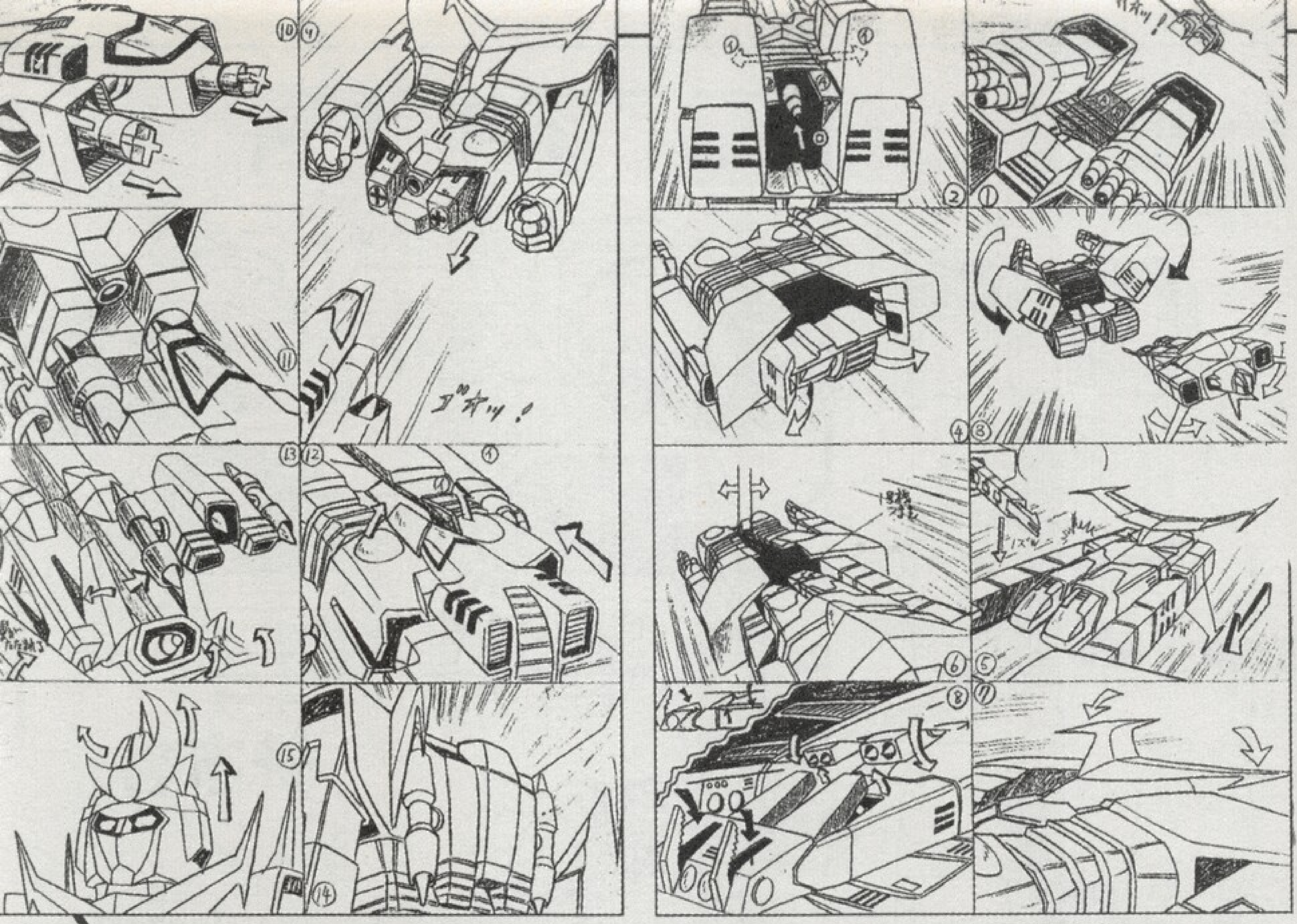
狙击用的高出力来复枪是赞波埃斯的最强武器。左侧的这张图就是赞波埃斯使用此武器时的原画设计图。



全装备的来复枪，赞波埃斯的最强武器。在原作动画中，根据不同的需要，此武器可以更换相应的弹药。



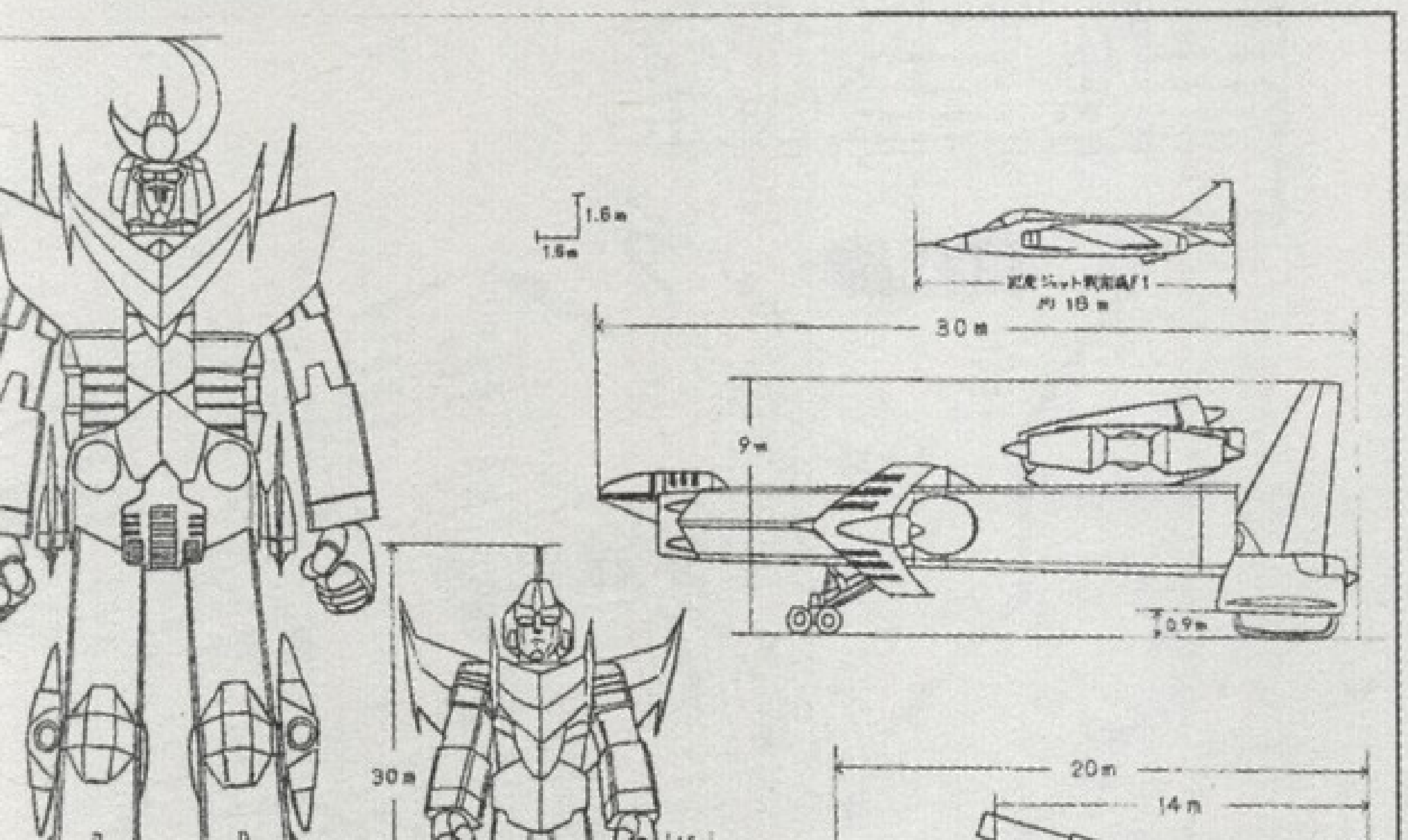
合体

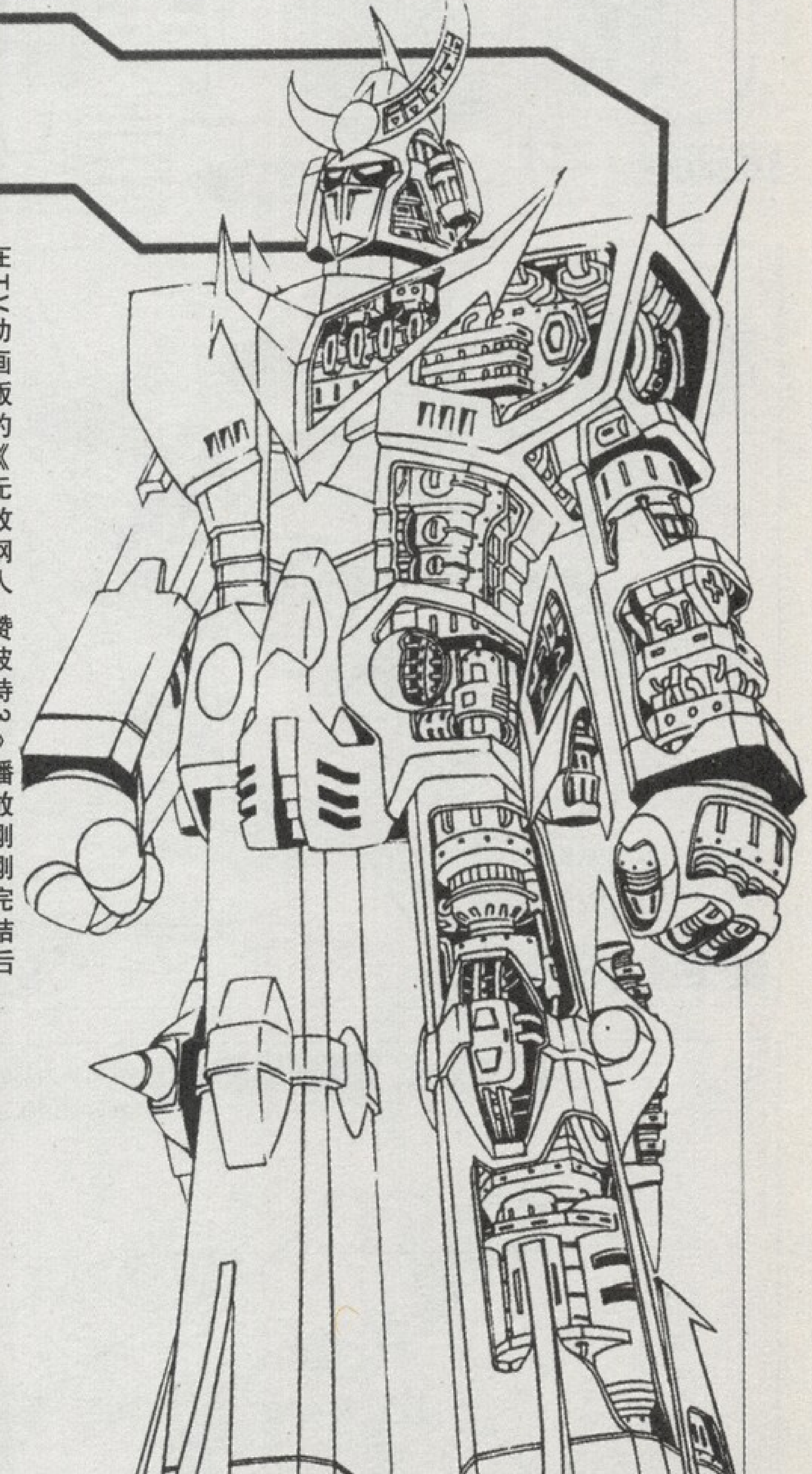


根据原作设定，赞波特3的动力源是通过3架机体将自己的动力源“原子引擎”进行组合后形成的。左侧图中描述的就是变形合体时的具体步骤，在游戏版中由于制作费用等问题此图最终也还是没有被做成CG动画。

在TV动画版的《无敌钢人 赞波特3》播放刚刚完结后，SUNRISE就迅速推出了相关的设定资料集。在这份资料集中还有着大河原邦男的随笔……由此也出现了本款作品其实是“出自大河原邦男之手”的猜测。

赞波特3&辅助机器人&战斗机&民宅&地球人的对比图。由此图可以清楚的看到赞波特3是多么的巨大。





通过右侧的赞波特3半身构造图，可以看出其内部的机器结构是十分复杂的。

SUNRISE资料室
——饭冢正夫

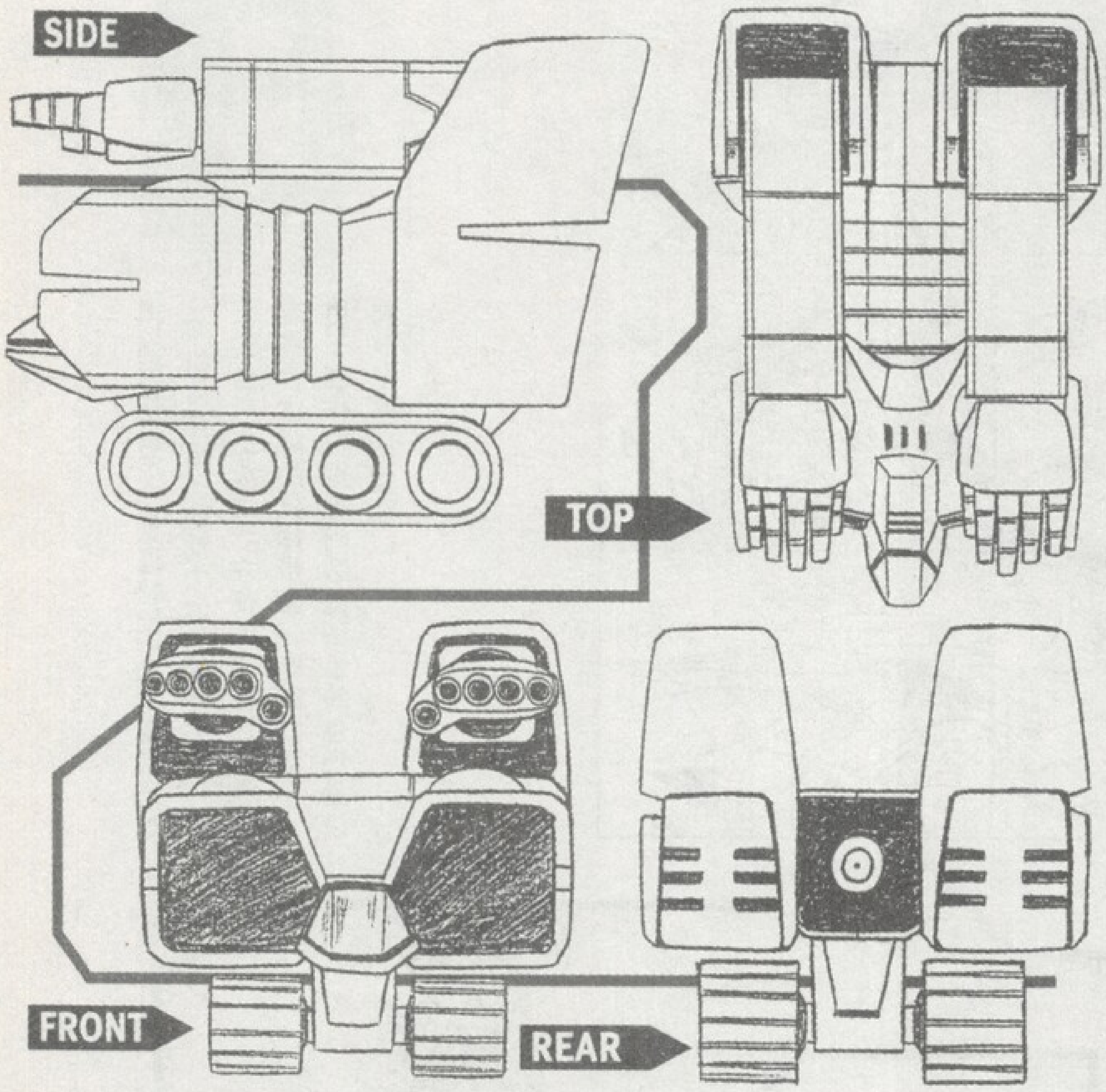
作画人员十分短缺，真的非常辛苦啊

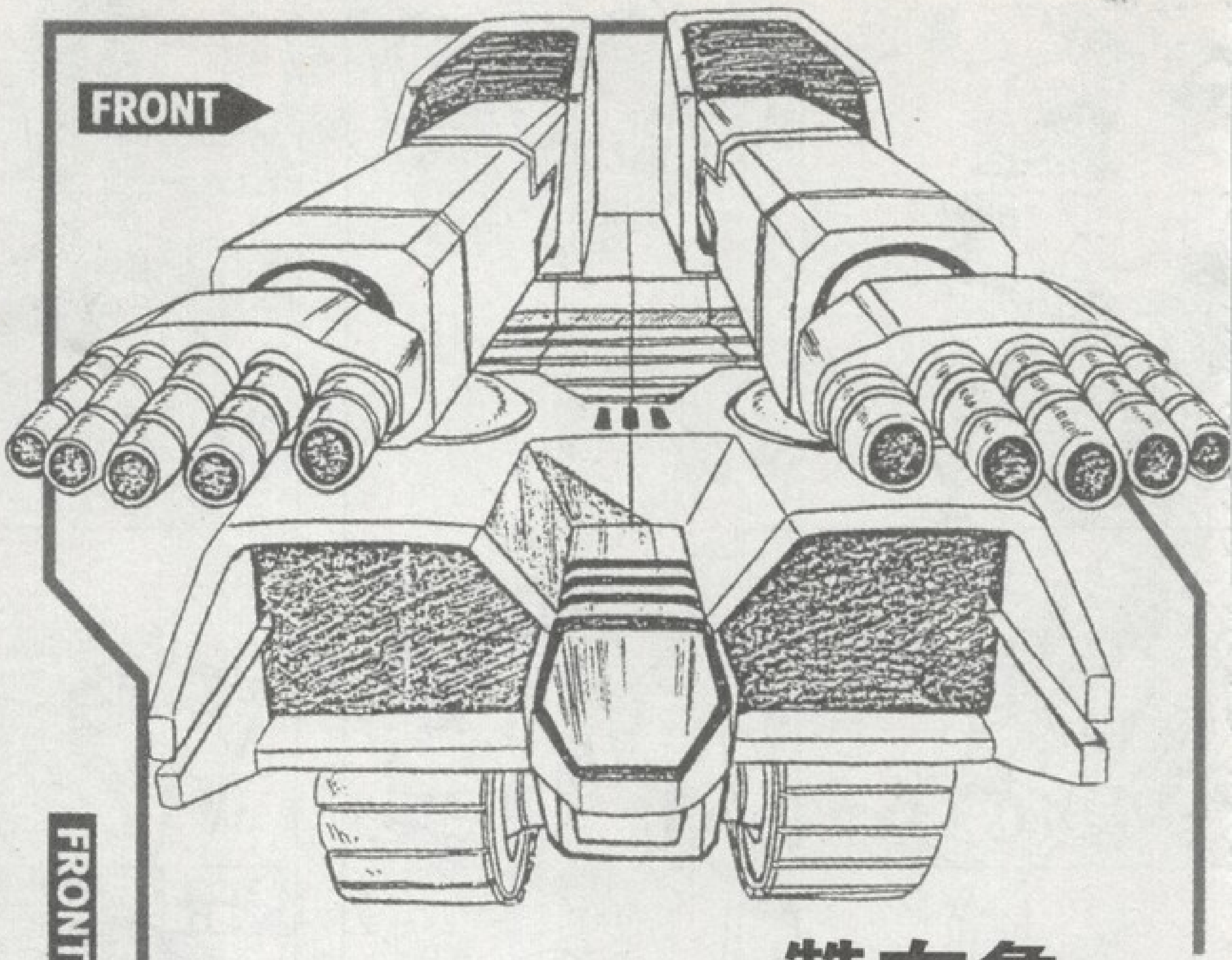
记得在制作《无敌钢人 赞波特3》时，SUNRISE公司也是刚刚创立不久，各方面都还不完备。就连专职的作画人员都十分短缺，真的非常辛苦啊……说起来《无敌钢人 赞波特3》这个名字还是我给起的呢，其中无敌钢人是为了配合身为传说中神的使者的后裔的主人公。即非普通人而是超人的主人公的机体。虽然当时也有人提议为“最强机器人”、“无敌机器人”等，但我还是觉得“无敌钢人”这个名字最为合适(笑)。

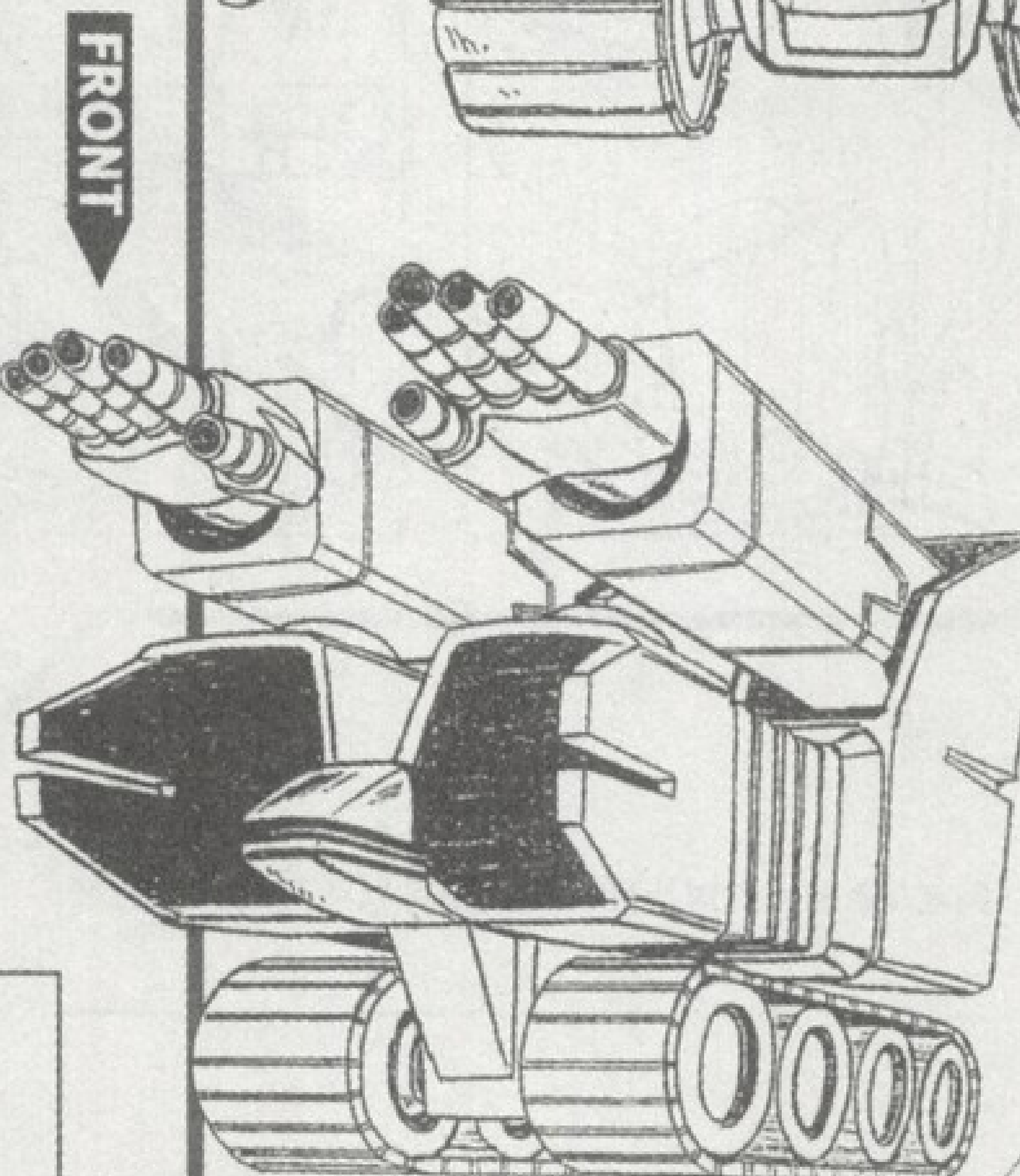
关于机体的设计，最初是想拜托平山良二来担任的，但由于各种原因最终还是决定让负责着人物设计工作的安彦良和来同时担任机体的设计。通过看安彦良和负责设计的《勇者莱丁》的原画设计图，就让我安心的将这份工作拜托给了他。

关于人物设定方面，我们一致认为，将主人公神胜平设定为初中一年级的孩子可以让所有观看动画的学生们都产生共鸣。与此相对应的第二主人公宇宙太、惠子随之设定为相同的年龄。

赞布鲁是全长14m的巨大战车。当其前方的钻头伸展开来后，总全长可以打到20m。

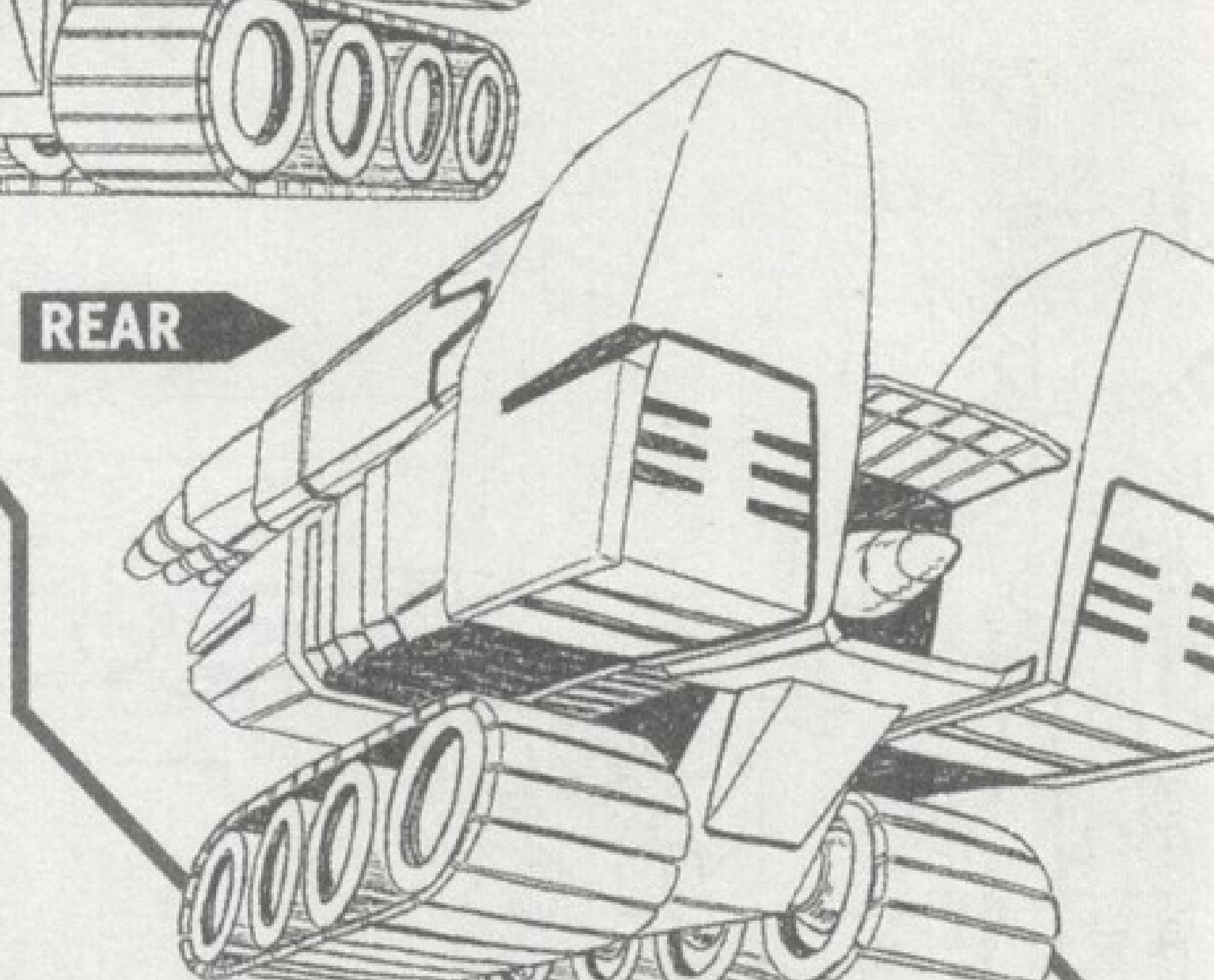






赞布鲁

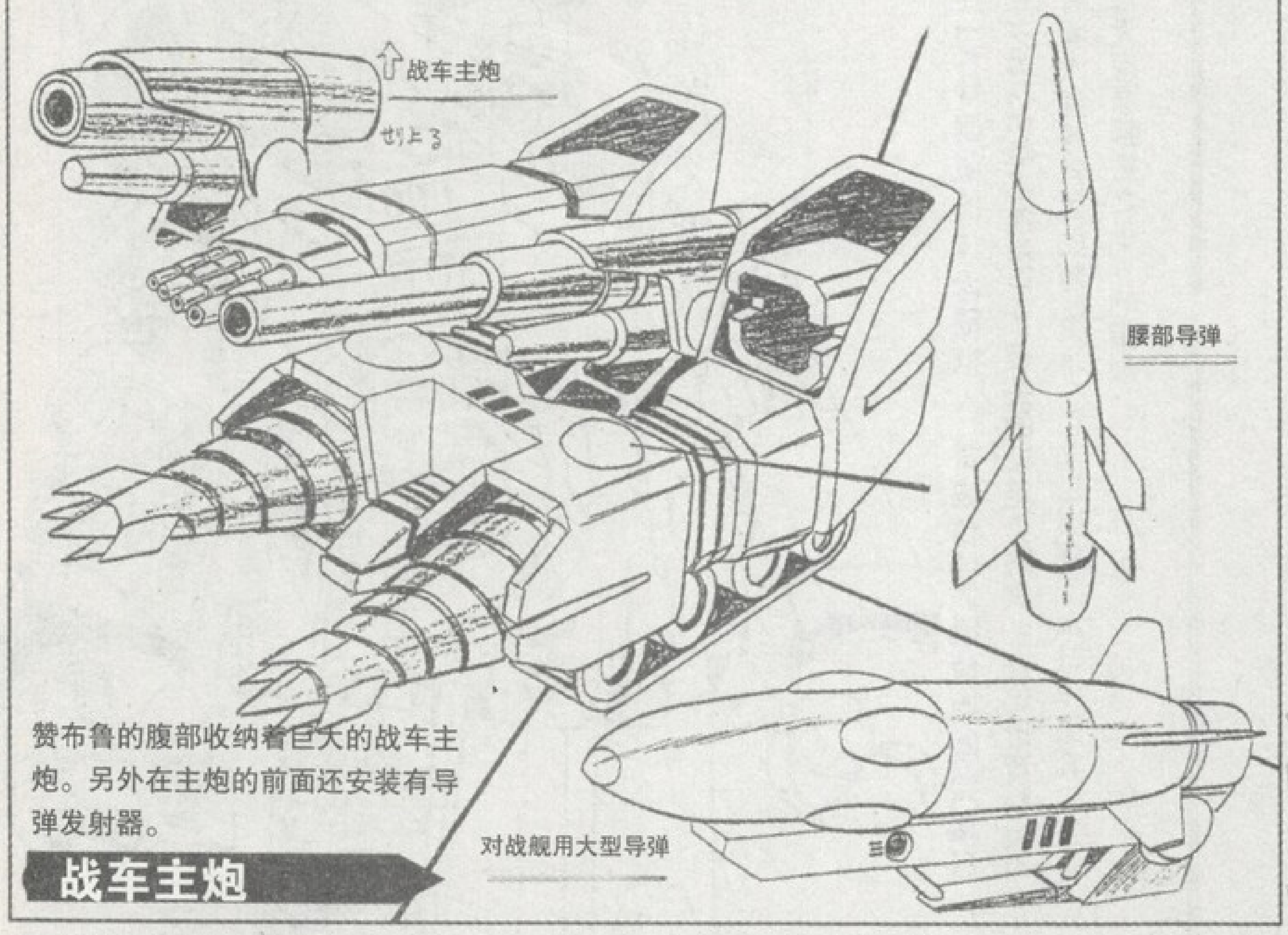
全长/14m
重量/不明
机师/神江宇宙太
在合体后变成赞波特3重型战车。由于装备了大型加速器，赞布鲁可以实现短时间的低空飞行。



武装

赞布鲁的武器大多是钻头导弹、弹射铁拳、战车主炮等重视破坏力的重型武器。

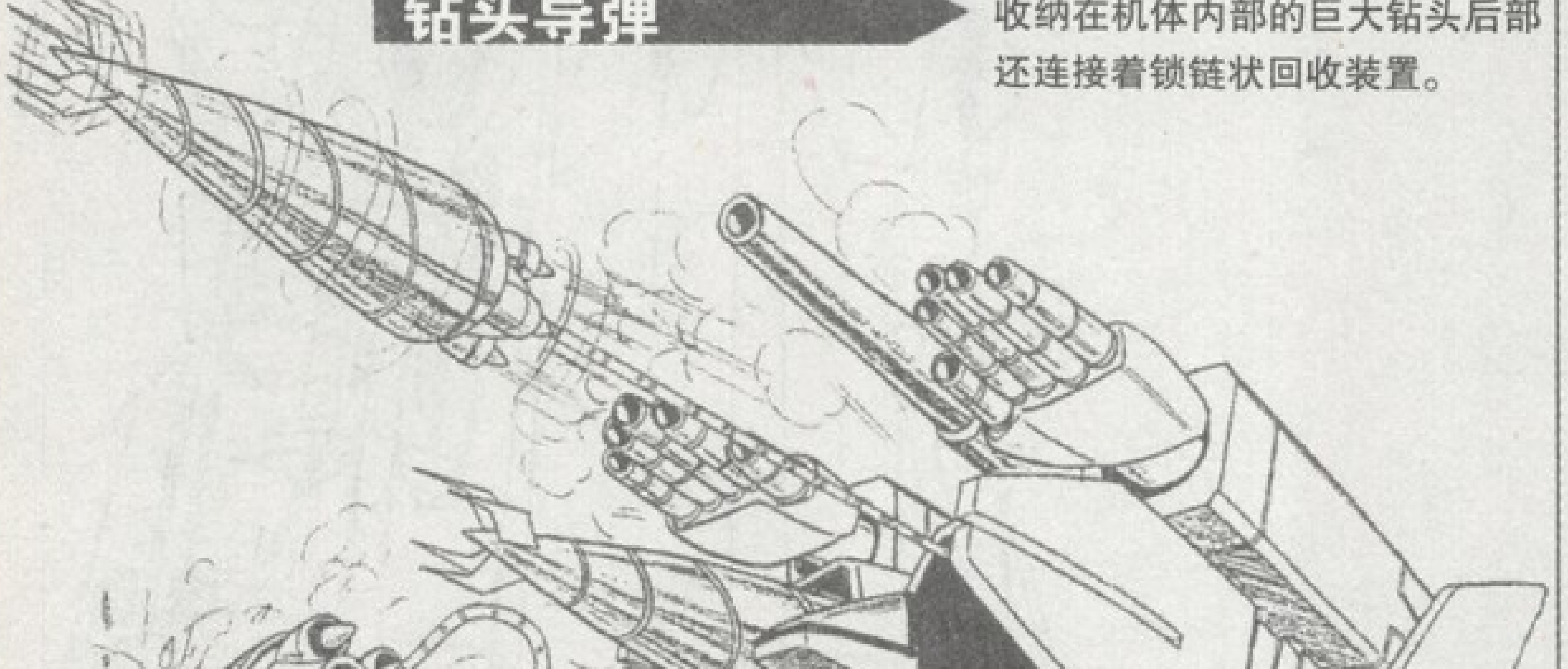
战车主炮



赞布鲁的腹部收纳着巨大的战车主炮。另外在主炮的前面还安装有导弹发射器。

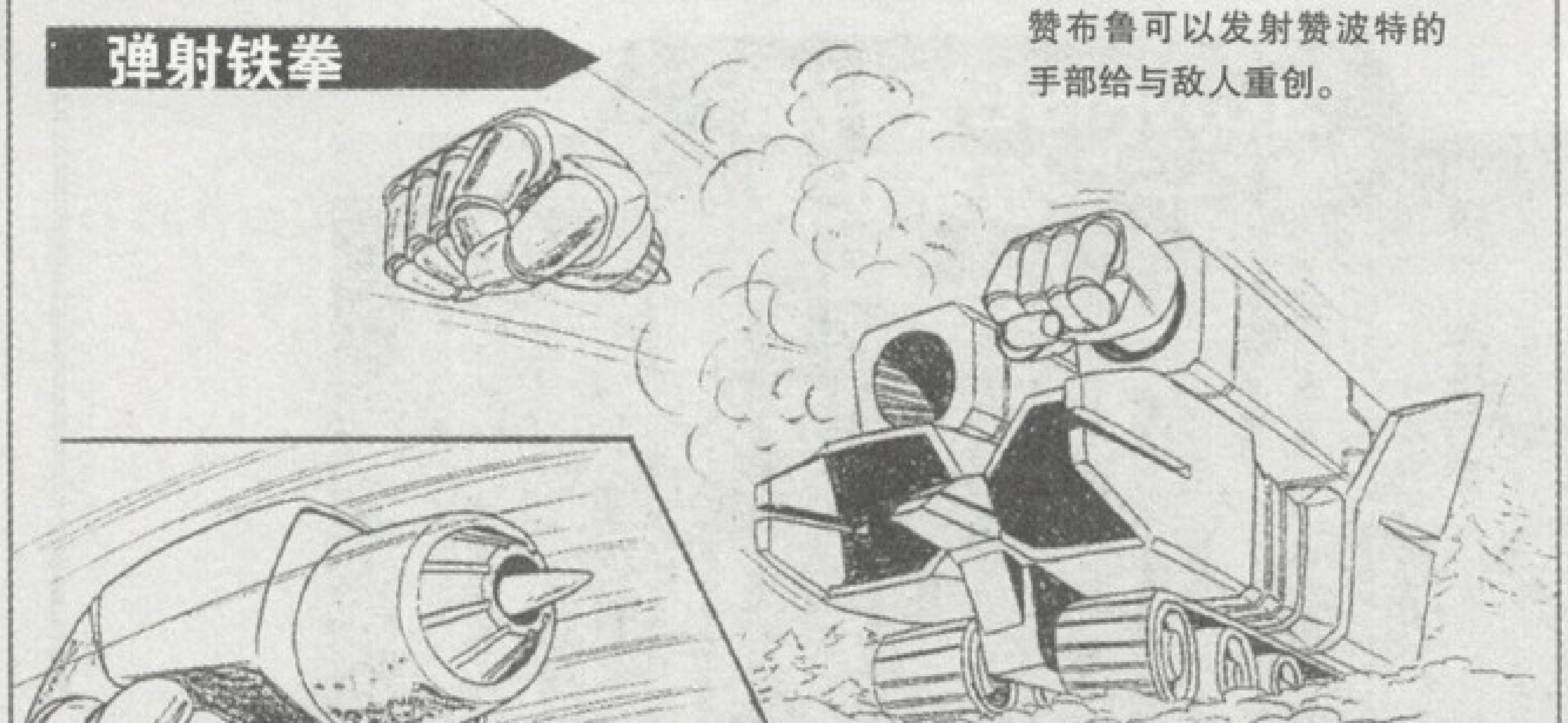
钻头导弹

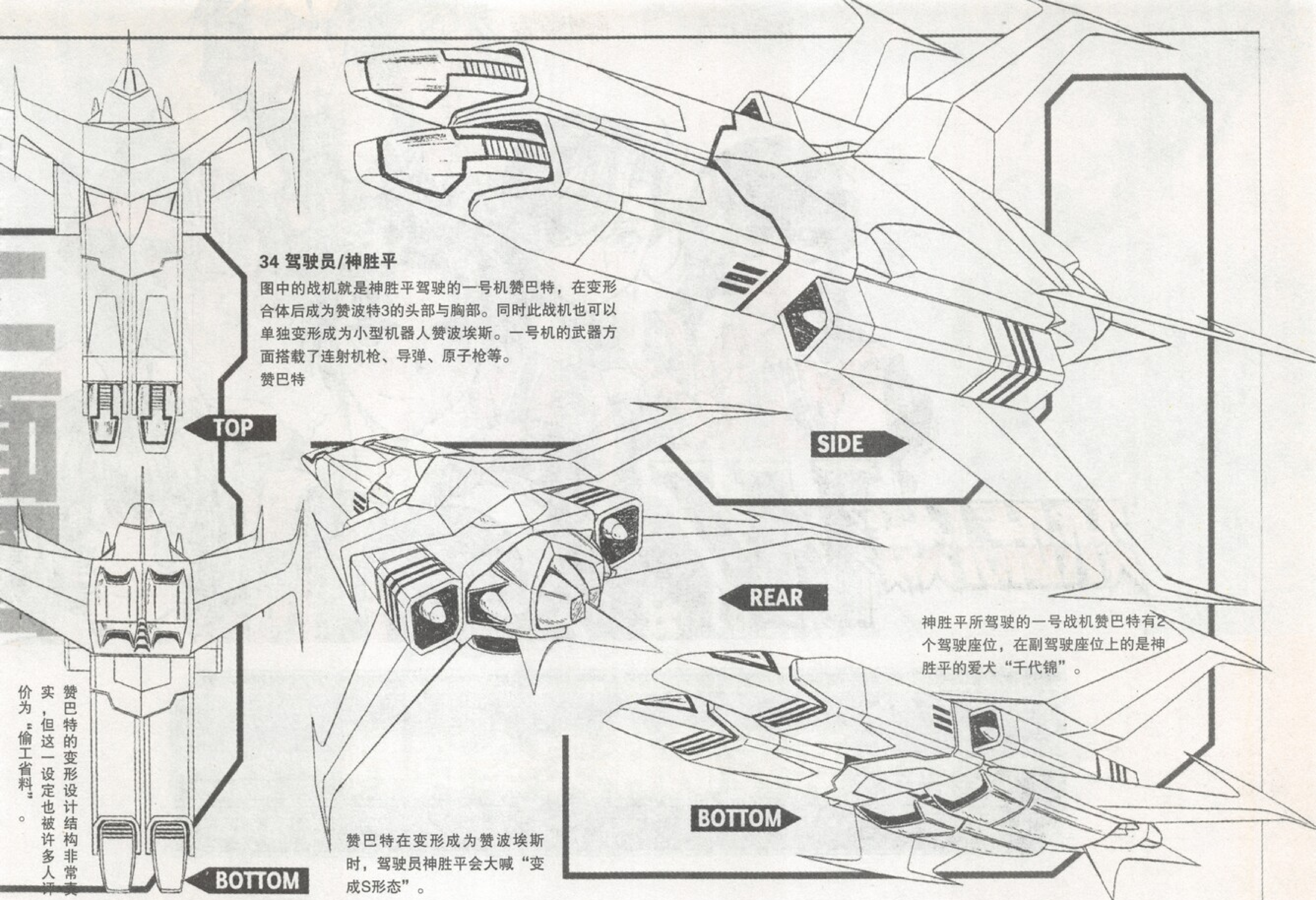
收纳在机体内部的巨大钻头后部还连接着锁链状回收装置。



弹射铁拳

赞布鲁可以发射赞波特的手部给与敌人重创。





34 驾驶员/神胜平

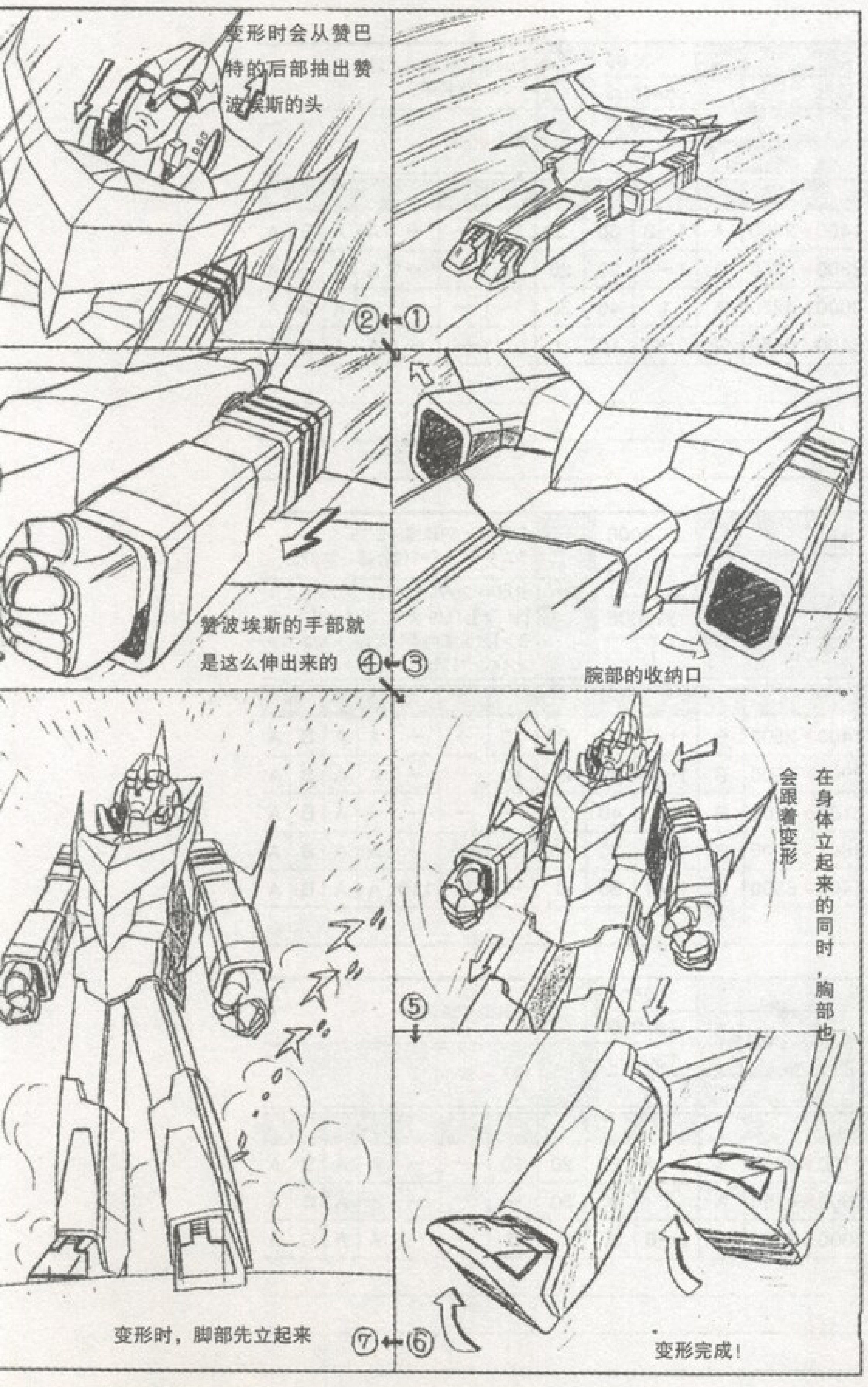
图中的战机就是神胜平驾驶的一号机赞巴特，在变形合体后成为赞波特3的头部与胸部。同时此战机也可以单独变形成为小型机器人赞波埃斯。一号机的武器方面搭载了连射机枪、导弹、原子枪等。

赞巴特

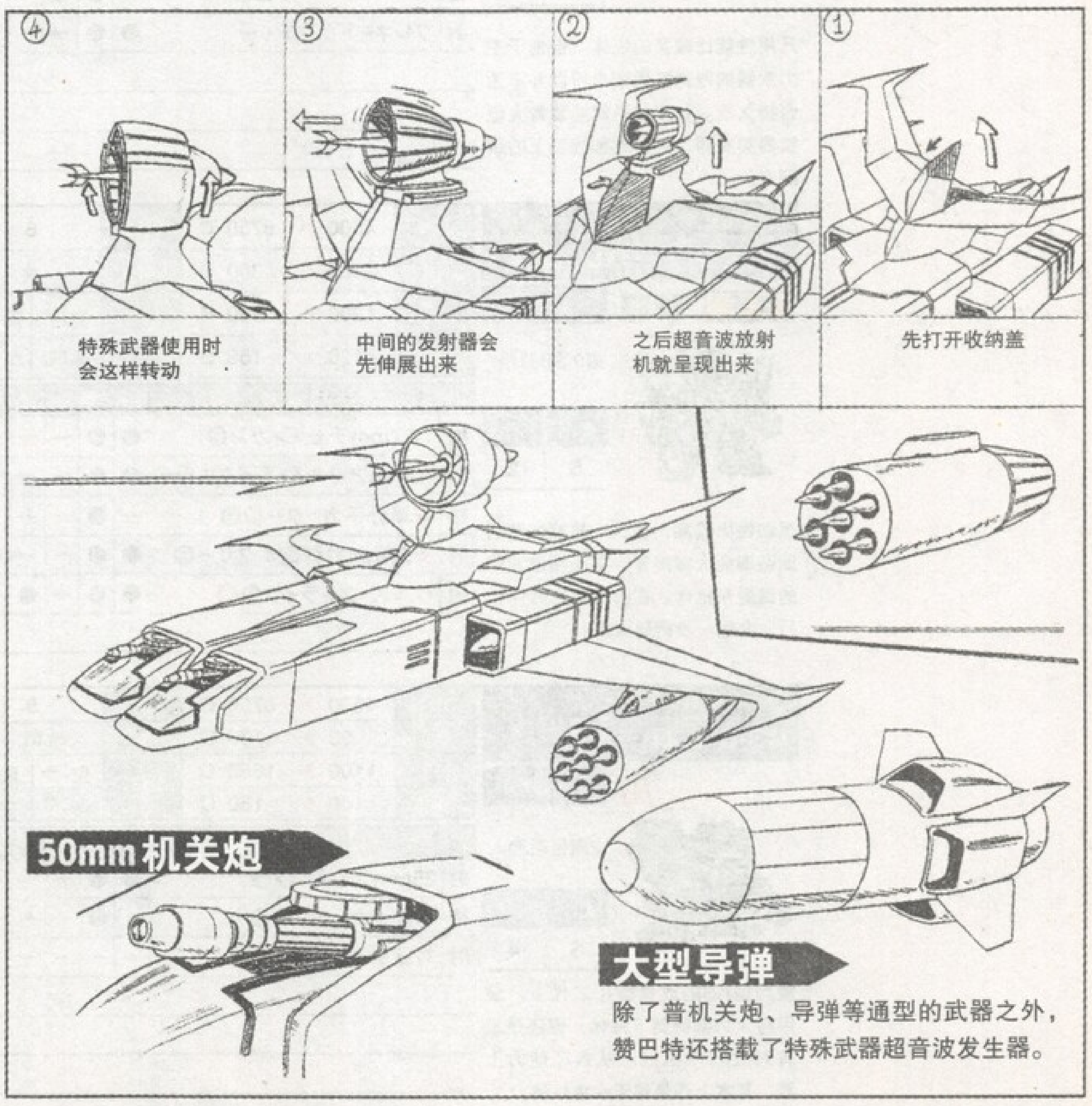
神胜平所驾驶的一号战机赞巴特有2个驾驶座位，在副驾驶座位上的是神胜平的爱犬“千代锦”。

赞巴特的变形设计结构非常表实，但这一设定也被许多人评价为“偷工省料”。

赞巴特在变形成为赞波埃斯时，驾驶员神胜平会大喊“变成S形态”。



赞巴特不仅可以与其它两架战机变形合体成赞波特3，其还能单独变形成机器人模式。原作中的这一设定，在机器人动画界也同样是非常罕见的。



除了普机关炮、导弹等通型的武器之外，赞巴特还搭载了特殊武器超音波发生器。

我方机体完全资料

机动战士高达 SEED ASTRAY

105ダガー

隔 初登场

2周目后购入

大小	零件数
M	4

HP	5000 ▶ 7500 C	移动力	6	修理费	3500	特殊能力	剣装備／銃装備／盾装備／ラミネート装甲
EN	140 ▶ 280 C	类型	陆	机体总改造费用	557000		
装甲	1300 ▶ 1950 B	地形	空:– 陆:A	武器总改造费用	195000	备注	購入→7000
运动性	115 ▶ 172 B		海:B 宇:A	武器改造类型B	B		

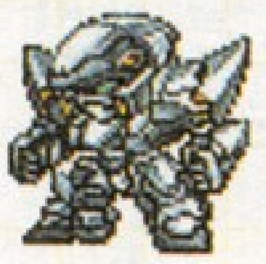
	武器	斩	击	PS	立场	差	攻击力	类型	射程	命中	CT	弹数	EN	气力	空	陆	海	宇
射	イーゲルシュテルン(P)	●	●	–	–	–	1400▶2650	A	1~3	30	-20	20	–	–	A	A	B	A
射	ビーム・ライフル(P)(B)(C)	●	●	●	–	–	2800▶4050	A	1~4	20	20	10	–	–	A	A	–	A
格	ビーム・サーベル(P)(C)	–	●	●	–	–	3000▶4250	A	1	40	30	–	–	–	–	A	B	A
射	グレネードランチャー	●	●	–	–	–	3400▶4650	A	2~6	10	10	4	–	–	A	A	C	A

凡用性能比较高的机体。但由于主力武器的残弹数量较少所以并不适合持久战。如果此机体能装备大型机器类武器，则会增加战场上的活跃度。

全金属狂潮

ARX-7 アーバレスト

推荐 共 继 初登场



第9话B路线

大小	零件数
S	2

HP	4500 ▶ 6750 C	移动力	6	修理费	8000	特殊能力	剣装備／銃装備／ECS／ラムダ・ドライバ(第1部、第2部)
EN	150 ▶ 300 B	类型	陆	机体总改造费用	427000		
装甲	1200 ▶ 1800 B	地形	空:– 陆:A	武器总改造费用	325000	备注	引継→ファルケ／M6 ブッシュネル【セイナ】／M9 ガーンズバック【マッカラン】／量産型ボン太くん／M9 ガーンズバック【宗介】 共有→ボン太くん
运动性	120 ▶ 156 B		海:C 宇:A	武器改造类型B	D		

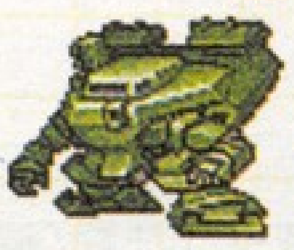
	武器	斩	击	PS	立场	差	攻击力	类型	射程	命中	CT	弹数	EN	气力	空	陆	海	宇
射	12.7mmチェーンガン(P)	●	●	–	–	–	1400▶2500	B	1~3	30	-20	20	–	–	A	A	B	A
射	40mmアサルト・ライフル(P)(C)	●	●	–	–	–	2900▶4000	B	1~4	20	20	10	–	–	A	A	B	A
格	★単分子カッター(P)(C)	–	●	–	–	–	3100▶4200	B	1	40	30	–	–	–	–	A	B	A
射	★57mm散弾砲ボクサー(P)	●	●	–	–	–	3600▶4700	B	1~3	30	10	8	–	–	A	A	B	A
射	ウルズ・ストライク(P)(合)	●	●	–	●	–	5400▶6500	B	1~4	30	0	–	30	110	A	A	B	A

运动性比较高，在ECS机能发动后回避率会大幅提升，甚至超越专门的回避系机体。在游戏中的第18话后，会进一步得到强化。

全金属狂潮

C3-5 ミストラルⅡ

隔 初登场



2周目后购入

大小	零件数
S	4

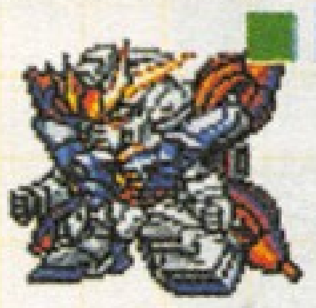
HP	4500 ▶ 6750 C	移动力	5	修理费	2500	特殊能力	剣装備／銃装備
EN	90 ▶ 180 D	类型	陆	机体总改造费用	557000		
装甲	1100 ▶ 1650 C	地形	空:– 陆:A	武器总改造费用	130000	备注	購入→5000
运动性	100 ▶ 150 C		海:C 宇:A	武器改造类型B	A		

	武器	斩	击	PS	立场	差	攻击力	类型	射程	命中	CT	弹数	EN	气力	空	陆	海	宇
射	35mmライフル(P)(C)	●	●	–	–	–	2700▶3950	A	1~4	20	20	10	–	–	A	A	B	A
格	単分子カッター(P)(C)	–	●	–	–	–	2900▶4150	A	1	40	30	–	–	–	–	A	B	A
射	対戦車ミサイル	–	–	–	–	–	3000▶4250	A	2~6	30	0	6	–	–	A	A	C	A

量产型AS的改良型（二代）。装甲与火力都得到了强化，但还是没有对应ECS机能。从各项能力上看，基本上还是属于杂鱼机体。

机动战士高达 SEED X ASTRAY

Xアストレイ



初登场 第46话

大小	零件数
M	2

拥有着AB盾装备、PS装甲等丰富的特殊能力的高性能机体。类似浮游炮的武器还可以当做地图兵器来使用。

HP	6000▶9000 B	移动力	7	修理费	5500
EN	190▶380 B	类型	陆	机体总改造费用	452000
装甲	1400▶2100 B	地形	空:— 陆:A	武器总改造费用	260000
运动性	125▶168 A		海:C 宇:A	武器改造类型B	C

特殊能力：剣装備／銃装備／AB盾装備／PS装甲／NJC

备注：继承➡ドレッドノート【ゲイツヘッド】

	武器	斩	击	PS	立场	差	攻击力	类型	射程	命中	CT	弹数	EN	气力	空	陆	海	宇
射	近接防御機関砲Ⓟ	●	●	—	—	—	1600▶2600	C	1~3	30	-20	20	—	—	A	A	B	A
射	ビーム・ライフルⓅⒷⒸ	●	●	●	—	—	3100▶4100	C	1~4	20	20	10	—	—	A	A	—	A
格	複合兵装防盾システムⓅⒸ	—	●	●	—	—	3300▶4300	C	1	40	30	—	—	—	—	A	B	A
射	プリスティス・ビームリーマー	●	●	●	—	—	3700▶4700	C	2~7	30	0	—	30	110	A	A	—	A
射	ドラグーン・システムⓂ	●	●	●	—	—	3800▶4700	M	Iタイプ	0	0	—	80	120	A	A	C	A
射	★ドラグーン・システム	●	●	●	—	—	4300▶5300	C	3~8	30	0	—	50	120	A	A	C	A

机动战舰抚子号

Xエステバリス

初登场 第22话B路线

大小	零件数
S	3

舍弃了运动性、取而代之的是换上了射程较远的重力属性武器。在游戏中如果运用适当，也是一架不错的机体。

HP	4900▶7350 C	移动力	7	修理费	4300
EN	150▶300 B	类型	空/陆	机体总改造费用	557000
装甲	1000▶1500 C	地形	空:A 陆:A	武器总改造费用	260000
运动性	95▶142 C		海:C 宇:A	武器改造类型B	C

特殊能力：Dフィールド／重力波アンテナ

备注：—

	武器	斩	击	PS	立场	差	攻击力	类型	射程	命中	CT	弹数	EN	气力	空	陆	海	宇
射	グラビティブラストⓂⒼ	●	●	●	—	—	3200▶4100	M	_	0	0	—	80	120	A	A	B	A
射	グラビティブラストⒼ	●	●	●	—	—	3700▶4800	B	2~7	10	10	—	50	—	A	A	B	A

全金属狂潮

Zy-98 シャドウ

初登场 2周目后购入

大小	零件数
S	3

第3代AS的试作型机体。比起量产型的第2代AS，在装甲与耐久度（HP）上都得到了大幅强化。唯一美中不足的是武器方面只有近战用的单分子匕首与突击来复枪。

HP	5500▶8250 B	移动力	6	修理费	2800
EN	110▶220 C	类型	陆	机体总改造费用	557000
装甲	1200▶1800 B	地形	空:— 陆:A	武器总改造费用	195000
运动性	115▶172 B		海:C 宇:A	武器改造类型B	B

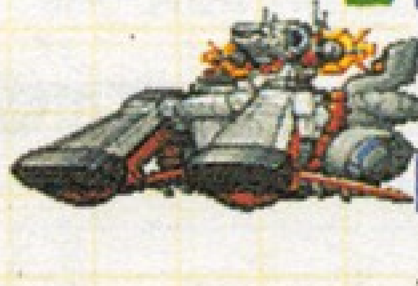
特殊能力：剣装備／銃装備

备注：購入➡5600

	武器	斩	击	PS	立场	差	攻击力	类型	射程	命中	CT	弹数	EN	气力	空	陆	海	宇
射	アサルトライフルⓅⒸ	●	●	—	—	—	2800▶4050	A	1~4	20	20	10	—	—	A	A	B	A
格	単分子カッターⓅⒸ	—	●	—	—	—	3000▶4250	A	1	40	30	—	—	—	—	A	B	A

机动战士高达 SEED

アークエンジェル



初登场 第31话

大小	零件数
2L	2

有着特殊装甲以及有着丰富武器的战舰。虽然整体上武器的威力较高，但EN的消耗也比较多，在改造时推荐优先增加EN上限量。

HP	15000▶22500 S	移动力	6	修理费	18000
EN	280▶560 S	类型	空	机体总改造费用	627000
装甲	1400▶2100 B	地形	空:A 陆:—	武器总改造费用	390000
运动性	70▶105 D		海:— 宇:A	武器改造类型B	E

特殊能力：搭載／ラミネート装甲

备注：继承➡エターナル

	武器	斩	击	PS	立场	差	攻击力	类型	射程	命中	CT	弹数	EN	气力	空	陆	海	宇
射	イーゲルシュテルンⓅ	●	●	—	—	—	2600▶3600	C	1~3	30	-20	20	—	—	A	A	B	A
射	艦尾大型ミサイル	—	—	—	—	—	3000▶4000	C	1~5	30	10	10	—	—	A	A	C	A
射	ローエングリンⒷⓂ	●	●	●	—	—	3200▶4100	M	Kタイプ	0	0	—	50	120	A	A	—	A
射	バリアントMk.8	●	●	—	—	—	3200▶4200	C	1~6	20	10	8	—	—	A	A	B	A
射	ゴットフリートMk71	●	●	●	—	—	3500▶4500	C	2~7	10	10	—	20	—	A	A	B	A
射	ローエングリンⒷ	●	●	●	—	—	3700▶4700	C	3~8	0	10	—	30	110	A	A	—	A

机动战士高达 SEED ASTRAY

アストレイBFセカンドL・LL

推荐

初登场 第46话

大小	零件数
M	2

机体的基础能力就很高，配合机师的能力后完全可以单机活跃在战斗的最前线。若将运动性改造满后，不使用精神指令“集中”，也可以轻松回避敌方的攻击。

HP	5800▶8700 B	移动力	7	修理费	4300
EN	190▶380 B	类型	空	机体总改造费用	427000
装甲	1300▶1950 B	地形	空:A 陆:A	武器总改造费用	260000
运动性	125▶162 A		海:B 宇:A	武器改造类型B	C

特殊能力：換装／搭載換装／剣装備／TP装甲／NJC

备注：—

	武器	斩	击	PS	立场	差	攻击力	类型	射程	命中	CT	弹数	EN	气力	空	陆	海	宇
射	イーゲルシュテルンⓅ	●	●	—	—	—	1200▶2300	B	1~3	30	-20	20	—	—	A	A	B	A
射	★タクティカル・アームズ・Gモード	●	●	●	—	—	3600▶4700	B	2~6	20	20	10	—	—	A	A	B	A
格	★タクティカル・アームズ・BモードⓅⒸ	—	●	—	●	—	3800▶4900	B	1~3	40	30	—	—	—	A	A	B	A
射	ローエングリンランチャーⓂ	●	●	●	—	—	4000▶4900	M	Qタイプ	0	0	—	80	120	A	A	—	A
射	★ローエングリンランチャー	●	●	●	—	—	4500▶5600	B	3~8	0	10	—	50	110	A	A	—	A
格	アストレイ・ダブル・ブレードⓅ合	●	●	—	●	—	5460▶6560	B	1~3	40	30	—	30	130	A	A	B	A

全金属狂潮

M9 ガーンズバック

初登场 第8话

大小	零件数
S	—

宗介搭乘

量产型的AS，机体的能力一般，但武器种类十分丰富，且基本都是可以移动后使用的。唯一的缺点就是武器的射程普遍较近。

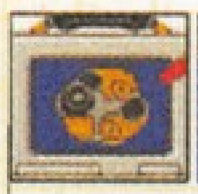
HP	4300▶6450 C	移动力	6	修理费	—
EN	100▶200 D	类型	空/陆	机体总改造费用	—
装甲	1000▶1500 C	地形	空:— 陆:A	武器总改造费用	—
运动性	110▶143 B		海:C 宇:A	武器改造类型B	—

特殊能力：剣装備／銃装備／ECS

备注：—

	武器	斩	击	PS	立场	差	攻击力	类型	射程	命中	CT	弹数	EN	气力	空	陆	海	宇
射	12.7mmチェーンガンⓅ	●	●	—	—	—	1200▶2300	B	1~3	30	-20	20	—	—	A	A	B	A
射	40mmアサルト・ライフルⓅⒸ	●	●	—	—	—	2700▶3800	B	1~4	20	20	10	—	—	A	A	B	A
射	57mm散弾砲ボクサーⓅ	●	●	—	—	—	3400▶4500	B	1~3	30	10	8	—	—	A	A	B	A
格	単分子カッターⓅⒸ	—	●	—	—	—	2900▶4000	B	1	40	30	—	—	—	—	A	B	A
射	ウルズ・ストライクⓅ合	●	●	—	●	—	5100▶6200	B	1~4	30	0	—	30	110	A	A	B	A

我方机师完全资料



机动战士高达SEED ASTRAY
8
8

驾驶区分：副　初次登场：第29话

与ロウ一起搭乘机体的助手型电脑。小8所拥有的“必中”、“直击”等精神力，是对ロウ的最好支援。

性格	—	
格斗	—	—
射击	—	—
防御	—	—
技量	—	—
回避	—	—
命中	—	—
SP	35	D

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9

精神指令	
偵察	LV1
加速	LV5
必中	LV15
狙撃	LV22
直撃	LV35
脱力	LV47

勇者王
J 補
ソルダートJ

驾驶区分：主　初次登场：第20话

搭乘机体的武器射程长、威力高、在战场上非常活跃。当习得特技“援护攻击”后，J将成为战场上的一张王牌。

性格	超强气	
格斗	144	B
射击	155	A
防御	115	B
技量	182	A
回避	120	B
命中	118	C
SP	45	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
カウンター	1								
勇者	1	1	1	12	22	35	41	53	60
底力	1	6	13	24	32	40	47	52	—
マルチコンボ	25	37	—	—					

精神指令	
加速	LV1
不屈	LV1
必中	LV11
熱血	LV28
闘志	LV30
勇気	LV49

2宇宙骑士2
アキ 補
テッカマン・アキ

驾驶区分：主　初次登场：第34话B路线

格斗值与回避值都很高。并且还修得了援护攻击与援护防御。在战斗时临近的我方机体越多，就越能发挥出其价值。

性格	超强气	
格斗	165	S
射击	155	A
防御	110	C
技量	182	A
回避	133	S
命中	135	A
SP	50	B

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
斬り払い	1	得意度:10							
撃ち落とし	1	得意度:5							
底力	1	1	8	13	21	31	39	50	—
援護攻撃	1	38	—	—					
援護防御	1	38	—	—					
指揮	1	35	—	—					
マルチコンボ	23	37	—	—					

精神指令	
集中	LV1
ひらめき	LV1
鉄壁	LV16
熱血	LV24
気合	LV30
愛	LV46

机动战舰抚子号
アカツキ
アカツキ・ナガレ

驾驶区分：主　初次登场：第9话A路线

由于有着“狙击”特技，推荐换装成重机动装甲后在后方支援。在游戏的第1部中，是机动战舰系中唯一可以发动支援邀请的人。

性格	慎重	
格斗	146	B
射击	148	B
防御	94	D
技量	172	B
回避	122	B
命中	125	B
SP	55	B

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
斬り払い	1	得意度:5							
撃ち落とし	1	得意度:10							
IFS	1								
援護攻撃	5	35	—	—					
援護防御	5	35	—	—					
支援要請	21	41	—	—					
マルチコンボ	21	35	43	—					

精神指令	
加速	LV1
ひらめき	LV1
狙撃	LV14
熱血	LV28
必中	LV33
幸運	LV43

机动战舰抚子号
アカツキ【第2部】 隠
アカツキ・ナガレ

驾驶区分：主　初次登场：第47话

在第24话时，满足一定的条件后加入我方，擅长射击战。当搭乘上射击系武器较多的机体后会相当活跃。

性格	冷静	
格斗	146	B
射击	148	B
防御	94	D
技量	172	B
回避	122	B
命中	125	B
SP	55	B

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
撃ち落とし	1	得意度:10							
IFS	1								
援護攻撃	5	35	—	—					
援護防御	5	35	—	—					
支援要請	21	41	—	—					
マルチコンボ	21	35	43	—					

精神指令	
加速	LV1
ひらめき	LV1
狙撃	LV14
熱血	LV28
必中	LV33
幸運	LV43

机动战舰抚子号 剧场版
アキト【第2部】 補
テンカワ・アキト

驾驶区分：主　初次登场：第30话

此时搭乘的专用机体是以格斗武器为主。由于经常性的离队，在培养上可以不用太优先。

性格	冷静	
格斗	152	B
射击	151	B
防御	110	C
技量	178	B
回避	138	S
命中	138	A
SP	45	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
撃ち落とし	1	得意度:10							
カウンター	1								
IFS	1								
底力	1	1	1	9	19	29	39	49	—
マルチコンボ	20	34	—	—					

精神指令	
集中	LV1
ひらめき	LV3
必中	LV13
熱血	LV25
覚醒	LV33
魂	LV48

原创角色
アカネ
アカネ・アーディガン

驾驶区分：副　初次登场：第1话

开始就拥有精神指令“ド根性”。非常可靠的回复系角色。在第2部中修得精神指令“热血”后活跃度大增。

性格	—	
格斗	—	—
射击	—	—
防御	—	—
技量	—	—
回避	—	—
命中	—	—
SP	30	D

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9

精神指令	
必中	LV1
ド根性	LV1
直撃	LV17
不屈	LV26
熱血	LV38
気合	LV47

宇宙骑士
アキ
如月 アキ

驾驶区分：主 副　初次登场：第2话

在游戏初期各项能力值比较低，建议还是主要负责补给或是修理。等习得攻击系的特技后在参加战斗。

性格	慎重	
格斗	135	C
射击	144	C
防御	113	B
技量	170	B
回避	121	B
命中	124	B
SP	60	A

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
底力	1	15	28	41	54	—	—	—	—
援護攻撃	1	38	—	—					
援護防御	1	38	—	—					
マルチコンボ	23	37	—	—					

精神指令	
加速	LV1
ひらめき	LV5
鉄壁	LV16
必中	LV20
愛	LV30
献身	LV50

宇宙骑士2
アニタ
アニタ・ブラニガン

驾驶区分：副　初次登场：第23话B路线

宇宙骑士＋β的副驾驶员。不仅拥有辅助攻击的精神指令“必中”、还有回复型的“友情”等精神指令。

性格	—	
格斗	—	—
射击	—	—
防御	—	—
技量	—	—
回避	—	—
命中	—	—
SP	40	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9

精神指令	
必中	LV1
祝福	LV1
加速	LV12
気合	LV24
応援	LV34
友情	LV45

机动战舰抚子号
アキト
テンカワ・アキト

驾驶区分：主　初次登场：第3话

游戏初期的主力之一，通过使用精神指令“集中”，在战场上非常活跃。但在游戏的第2部会有较长时间离队。

性格	普通	
格斗	150	B
射击	149	B
防御	108	C
技量	176	B
回避	124	B
命中	126	B
SP	45	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
斬り払い	1	得意度:5							
撃ち落とし	1	得意度:10							
IFS	1								
底力	18	26	34	42	50	—	—	—	—
マルチコンボ	20	34	—	—					

精神指令	
集中	LV1
ひらめき	LV3
鉄壁	LV13
熱血	LV25
覚醒	LV33
魂	LV48

原创角色
アプリカント 補
アプリカント

驾驶区分：主　初次登场：最终话（2周目）

在本游戏的2周目最终战时加入我方。各项能力值非常的高，并且特技种类丰富。但可惜只能使用一话。

性格	慎重	
格斗	166	S
射击	166	S
防御	125	A
技量	190	S
回避	100	C
命中	145	S
SP	70	S

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
カウンター	1								
気力限界突破	1								
底力	1	1	1	15	20	30	40	50	60
インファイト	1	1	1	15	20	30	40	50	60
ガンファイト	1	1	1	15	20	30	40	50	60
援護攻撃	1	20	40	50					
援護防御	1	20	40	50					
指揮	1	25	35	—					
マルチコンボ	15	35	45	55					

精神指令	
不屈	LV1
必中	LV1
鉄壁	LV10
熱血	LV20
ド根性	LV30
愛	LV40

原创角色
アリア 補
アリア・アドヴァンス

驾驶区分：主　初次登场：第17话

在游戏初、中期会经常性的以NPC的身份加入我方。由于有着“热血”、“不屈”等精神指令，可以活跃在战斗的最前线。

性格	超强气	
格斗	149	B
射击	154	B
防御	112	B
技量	172	B
回避	127	A
命中	127	B
SP	55	B

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
カウンター	1								
気力限界突破	1								
底力	1	5	10	20	30	40	50	—	—
指揮	3	28	—	—					
マルチコンボ	15	35	—	—					

精神指令	
不屈	LV1
集中	LV5
闘志	LV15
熱血	LV25
気合	LV35
愛	LV45

机动战士高达SEED
アスラン 補
アスラン・ザラ

驾驶区分：主　初次登场：第42话

整体的能力较高。并且回避能力极强。当发动特殊技能“SEED”后，就可以告别精神指令“集中”了。

性格	冷静	
格斗	150	B
射击	154	B
防御	93	D
技量	179	B
回避	129	A
命中	127	B
SP	45	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
シールド防御	1	得意度:0							
斬り払い	1	得意度:5							
撃ち落とし	1	得意度:10							
コーディネイター	1								
SEED	1								
援護攻撃	1	34	—	—					
指揮	20	—	—	—					
マルチコンボ	19	32	—	—					

精神指令	
集中	LV1
ひらめき	LV1
必中	LV12
熱血	LV25
覚醒	LV35
魂	LV50

原创角色
アリア【サブ】
アリア・アドヴァンス

驾驶区分：副　初次登场：第49话

做为副驾驶员正式加入到我方后，特殊技能全部消失。并且，也会修得新的精神指令“觉醒”。

性格	—	
格斗	—	—
射击	—	—
防御	—	—
技量	—	—
回避	—	—
命中	—	—
SP	30	D

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9

精神指令	
闘志	LV1
狙撃	LV1
気迫	LV12
感応	LV26
熱血	LV37
覚醒	LV43

全金属狂潮
カリーニン 補
アンドレイ・セルゲイビッチ・カリーニン

驾驶区分：副　初次登场：第8话

优秀的副驾驶员。有着“かく乱”、“侦察”等支援型精神指令，还有着回复型精神指令“友情”。

性格	—	
格斗	—	—
射击	—	—
防御	—	—
技量	—	—
回避	—	—
命中	—	—
SP	40	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9

精神指令	
偵察	LV1
集中	LV1
不屈	LV7
熱血	LV24
かく乱	LV33
友情	LV44

勇者王 最终篇

闇竜

闇竜

驾驶区分：主 | 初次登场：第31话

游戏中最早可以习得LV3的援护防御的角色。并且最为擅长盾防御技能。通过使用精神指令“激励”与“补给”也可以成为优秀的支援型角色。

性格	冷静	
格斗	148	B
射击	150	B
防御	118	B
技量	173	B
回避	115	C
命中	116	C
SP	65	A

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	1	得意度:10							
勇者	1	18	26	35	44	51	56	60	64
底力	1	10	18	31	37	45	53	—	—
援護防御	1	27	34	—					
支援要請	30	—	—	—					
マルチコンボ	26	38	—	—					

精神指令	
ひらめき	LV1
必中	LV1
信頼	LV16
気合	LV23
熱血	LV26
激励	LV46

宇宙骑士

エビル 補

テッカマンエビル

驾驶区分：主 | 初次登场：第16话

只在第16话中做为NPC角色加入我方。能力方面自然是一流。但注意不要让他抢到了太多的经验值。

性格	超强气	
格斗	162	S
射击	157	A
防御	130	S
技量	173	B
回避	105	C
命中	143	S
SP	45	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
斬り払い	1	得意度:10							
底力	1	1	1	10	21	30	41	50	54
マルチコンボ	20	27	34	41					

精神指令	
集中	LV1
ひらめき	LV1
気合	LV18
熱血	LV23
覚醒	LV31
魂	LV45

勇者王

炎竜

炎竜

驾驶区分：主 | 初次登场：第5话

在游戏的初期就会加入。拥有着“勇者”、“底力”等特殊能力。由于出战机会非常多，是个非常值得培养的角色。

性格	强气	
格斗	152	B
射击	148	B
防御	120	A
技量	175	B
回避	115	C
命中	115	C
SP	60	A

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
シールド防御	1	得意度:10							
撃ち落とし	1	得意度:5							
勇者	1	13	21	30	39	46	51	55	59
底力	1	9	17	30	36	44	52	—	—
援護攻撃	1	22	32	—					
支援要請	30	—	—	—					
マルチコンボ	26	38	—	—					

精神指令	
ひらめき	LV1
必中	LV1
気合	LV16
闘志	LV23
熱血	LV26
激励	LV45

机动战士高达SEED

イザーク 補 隠

イザーク・ジュール

驾驶区分：主 | 初次登场：第52话

当满足相应的条件后加入我方的隐藏角色。由于加入时期比较晚的关系，基本上没有什么培养价值。

性格	超强气	
格斗	153	B
射击	153	B
防御	101	C
技量	177	B
回避	125	B
命中	126	B
SP	45	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
シールド防御	1	得意度:0							
斬り払い	1	得意度:5							
撃ち落とし	1	得意度:10							
カウンター	1								
コーディネイター	1								
底力	1	10	21	30	41	54	—	—	—
援護攻撃	1	19	42	—					
指揮	23	—	—	—					
マルチコンボ	20	33	—	—					

精神指令	
集中	LV1
不屈	LV1
ド根性	LV9
熱血	LV20
闘志	LV30
魂	LV51

爆裂奥钢

オーガン 補

オーガン

驾驶区分：主 | 初次登场：第2话

在游戏中会经常来支援我方的NPC型角色。虽然无法亲自控制，但其即使被击破也还是会无限复活。

性格	慎重	
格斗	158	A
射击	146	B
防御	92	D
技量	173	B
回避	124	B
命中	130	A
SP	40	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
斬り払い	1	得意度:10							
カウンター	1								
ヒット&アウェイ	1								
底力	1	8	15	22	29	36	43	50	—
援護攻撃	1	—	—	—					
援護防御	1	—	—	—					
マルチコンボ	22	38	—	—					

精神指令	
集中	LV1
ひらめき	LV1
加速	LV11
熱血	LV24
気合	LV34
魂	LV47

爆裂奥钢

オーガン【地球製】

オーガン

驾驶区分：主 | 初次登场：第39话

整体的能力非常的高。并且拥有很高等级的特殊技能“底力”。与拥有信赖补正关系的阳子一同出战后会更加的活跃。

性格	强气	
格斗	168	S
射击	156	A
防御	102	C
技量	183	A
回避	134	S
命中	140	S
SP	45	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
斬り払い	1	得意度:10							
底力	1	8	15	22	29	36	43	50	—
マルチコンボ	22	38	—	—					

精神指令	
集中	LV1
ひらめき	LV1
必中	LV20
熱血	LV24
覚醒	LV34
魂	LV47

机动战舰抚子号　剧场版

イズミ【第2部】 補

マキ・イズミ

驾驶区分：主 | 初次登场：第46话

比起第一部时，特殊技能有所减少。在面对强敌时显得有些吃力。不过仍然是一个使用“脱力”或是援护攻击的支援型角色。

性格	冷静	
格斗	147	B
射击	150	B
防御	100	C
技量	171	B
回避	124	B
命中	126	B
SP	55	B

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
撃ち落とし	1	得意度:10							
IFS	1								
援護攻撃	1	42	—	—					
マルチコンボ	23	37	—	—					

精神指令	
脱力	LV1
集中	LV1
必中	LV12
熱血	LV27
てかげん	LV30
直撃	LV42

机动战舰抚子号

ガイ

ダイゴウジ・ガイ

驾驶区分：主 | 初次登场：第3话

在游戏初期的第7话后就会离队，直到第24话以后才可以继续使用。在培养上主要以增加格斗值为主。

性格	超强气	
格斗	151	B
射击	144	C
防御	114	B
技量	168	C
回避	121	B
命中	123	B
SP	60	A

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
斬り払い	1	得意度:5							
撃ち落とし	1	得意度:10							
カウンター	1								
IFS	1								
底力	1	1	1	13	24	35	46	—	—
援護攻撃	1	30	—	—					
援護防御	1	30	—	—					
マルチコンボ	19	33	—	—					

精神指令	
ド根性	LV1
不屈	LV1
必中	LV13
熱血	LV23
気合	LV30
魂	LV45

机动战舰抚子号

ガイ【第2部】

ダイゴウジ・ガイ

驾驶区分：主 | 初次登场：第30话

由于回避能力不是特别高，在战斗的最前线作战时还是比较危险的。不过，“必中”＋“不屈”＋“魂”的组合攻击方式对BOSS还是比较有效的。

性格	超强气	
格斗	151	B
射击	144	C
防御	114	B
技量	168	C
回避	121	B
命中	123	B
SP	60	A

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
撃ち落とし	1	得意度:10							
カウンター	1								
IFS	1								
底力	1	1	1	13	24	35	46	—	—
援護攻撃	1	30	—	—					
援護防御	1	30	—	—					
マルチコンボ	19	33	—	—					

精神指令	
ド根性	LV1
不屈	LV1
必中	LV13
熱血	LV23
気合	LV30
魂	LV45

新机动战记高达W

五飛 補

張 五飛

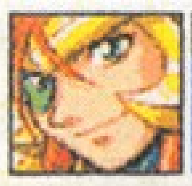
驾驶区分：主 | 初次登场：第44话B路线

在游戏的第1部时做为敌方登场的五飞终于在第2部中加入了。由于所搭乘机体的特性，建议优先增加格斗值。

性格	超强气	
格斗	151	B
射击	148	B
防御	106	C
技量	178	B
回避	124	B
命中	126	B
SP	45	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
斬り払い	1	得意度:10							
撃ち落とし	1	得意度:5							
カウンター	1								
底力	1	7	14	21	30	37	44	52	—
援護攻撃	1	27	—	—					
マルチコンボ	22	32	—	—					

精神指令	
加速	LV1
必中	LV1
不屈	LV7
熱血	LV21
闘志	LV38
直撃	LV45



勇者王

凱 補

獅子王 凱

驾驶区分：主 | 初次登场：第5话

游戏中的强力角色之一。在特殊技能“勇者”的等级提高后，会越来越强。在培养时推荐优先增加格斗值。

性格	超强气	
格斗	157	A
射击	142	C
防御	119	B
技量	181	A
回避	100	C
命中	117	C
SP	65	A

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
勇者	1	9	19	28	35	42	49	52	57
底力	1	7	14	25	31	39	46	51	—
マルチコンボ	24	36	—	—					

精神指令	
必中	LV1
不屈	LV2
気合	LV15
闘志	LV20
熱血	LV25
勇気	LV48

勇者王 最终篇

凱【第2部】 補

獅子王 凱

驾驶区分：主 | 初次登场：第31话

比起第1部时，第2部的能力有所上升，并且机体强化了格斗武器的数量。在培养时增加格斗值已经成为必然的选择。

性格	超强气	
格斗	159	A
射击	144	C
防御	121	A
技量	183	A
回避	102	C
命中	119	C
SP	65	A

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
勇者	1	9	19	28	35	42	49	52	57
底力	1	7	14	25	31	39	46	51	—
マルチコンボ	24	36	—	—					

精神指令	
必中	LV1
不屈	LV2
気合	LV15
闘志	LV20
熱血	LV25
勇気	LV48

宇宙骑士2

イーベル

テッカマン・イーベル

驾驶区分：主 | 初次登场：第33话B路线

在宇宙骑士中能力算是比较平凡的。而且射击能力还很低。如若想要培养，还是应该优先增加射击值。

性格	普通	
格斗	152	B
射击	143	C
防御	115	B
技量	170	B
回避	126	A
命中	125	B
SP	60	A

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
斬り払い	1	得意度:10							
底力	1	13	24	33	44	54	—	—	—
援護防御	5	40	—	—					
マルチコンボ	26	40	47	—					

精神指令	
脱力	LV1
努力	LV3
集中	LV12
熱血	LV27
感応	LV37
愛	LV48

机动战士高达SEED ASTRAY

イライジャ

イライジャ・キール

驾驶区分：主 | 初次登场：第28话

没有什么特殊的能力，单机作战时的还是比较弱的。但灵活利用援护攻击与援护防御后，仍可成为出色的支援型角色。

性格	慎重	
格斗	143	B
射击	148	B
防御	115	B
技量	170	B
回避	111	C
命中	123	B
SP	55	B

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
シールド防御	1	得意度:0							
斬り払い	1	得意度:10							
撃ち落とし	1	得意度:5							
コーディネイター	1								
援護攻撃	1	20	—	—					
援護防御	1	20	—	—					
支援要請	18	43	—	—					
マルチコンボ	25	36	42	—					

精神指令	
努力	LV1
集中	LV3
ひらめき	LV14
熱血	LV26
友情	LV37
幸運	LV46

勇者王

戒道

戒道 幾巳

驾驶区分：副 | 初次登场：第25话

“气合”、“觉醒”等精神指令都是对J的最好支援。唯一的缺点就是SP的最大上限略微偏低。最好在培养时对此进行补完。

性格	—	
格斗	—	—
射击	—	—
防御	—	—
技量	—	—
回避	—	—
命中	—	—
SP	40	C

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9

精神指令	
ひらめき	LV1
直撃	LV1
気合	LV16
感応	LV27
友情	LV38
覚醒	LV50

机动战舰抚子号

イズミ 補

マキ・イズミ

驾驶区分：主 | 初次登场：第3话

虽然有着精神指令“集中”，但面对BOSS时的运动性还是略显不足。不过很适合使用特殊技能“援护攻击”做支援。

性格	冷静	
格斗	147	B
射击	150	B
防御	100	C
技量	171	B
回避	124	B
命中	126	B
SP	55	B

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
斬り払い	1	得意度:5							
撃ち落とし	1	得意度:10							
IFS	1								
援護攻撃	1	42	—	—					
マルチコンボ	23	37	43	—					

精神指令	
脱力	LV1
集中	LV1
必中	LV12
熱血	LV27
てかげん	LV30
直撃	LV42

机动战士高达SEED ASTRAY

エド 補

エドワード・ハレルソン

驾驶区分：主 | 初次登场：第50话B路线

当满足相应的条件后会在第50话的B路线中加入。主要擅长防御系特技，当底力达到较高级别时，很难会被敌机击落。

性格	大物	
格斗	156	A
射击	148	B
防御	123	A
技量	178	B
回避	115	C
命中	127	B
SP	55	B

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
シールド防御	1	得意度:5							
斬り払い	1	得意度:10							
撃ち落とし	1	得意度:0							
底力	1	1	1	10	18	26	34	44	—
援護攻撃	1	28	—	—					
マルチコンボ	21	34	37	—					

精神指令	
集中	LV1
不屈	LV1
必中	LV15
脱力	LV20
熱血	LV23
魂	LV53

原创角色

カズマ

カズマ・アーディガン

驾驶区分：主 | 初次登场：第1话

游戏中的主人公。所拥有的精神力攻守兼备，完全可以单机突入敌群，对BOSS战时也毫不示弱。

性格	强气	
格斗	147	B
射击	152	B
防御	110	C
技量	170	B
回避	125	B
命中	125	B
SP	55	B

特殊技能 技能等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9
シールド防御	1	得意度:0							
斬り払い	1	得意度:5							
撃ち落とし	1	得意度:10							
底力	1	5	10	20	30	40	—	—	—
援護攻撃	5	35	—	—					
援護防御	5	35	—	—					
マルチコンボ	15	35	—	—					

精神指令	
不屈	LV1
集中	LV5
闘志	LV15
熱血	LV25
気合	LV35
愛	LV45

敌方机师完全资料

J
勇者王

ソルダートJ

经验值：200　初次登场：第26话

第40话中做为敌方角色登场。整体的能力不算太高，在剧情事件后，用凯与之单挑也能够将其击破。

性格	大物	
格斗	144	C
射击	155	B
防御	115	C
技量	182	B
回避	120	A
命中	118	D

特殊技能
- カウンター
- 勇者
- 底力
- マルチコンボ

Zマスター
勇者王

Zマスター

经验值：240　初次登场：第26话

体型巨大的BOSS。由于其回避率非常低，我方机体在攻击时甚至都不需要使用必中。但还是需要注意其强大的攻击力。

性格	大物	
格斗	166	A
射击	165	A
防御	132	B
技量	184	B
回避	47	D
命中	134	B

特殊技能
- 気力限界突破
- 底力
- マルチコンボ

イザーク
机动战士高达 SEED

イザーク・ジュール

经验值：220　初次登场：第30话

拥有着非常丰富的特殊技能的敌方角色。各项能力值比较平均，由于在游戏中气力提高的较快，建议还是应该尽早的将其击破。

性格	大物	
格斗	153	B
射击	153	B
防御	111	C
技量	177	C
回避	115	B
命中	126	C

特殊技能
- シールド防御(得意度:0)
- 斬り払い(得意度:5)
- 撃ち落とし(得意度:10)
- カウンター
- コーディネイター
- 底力
- 援護攻撃
- 指揮
- マルチコンボ

赤城
全金属狂潮

赤城

经验值：150　初次登场：第13话(2周目)

在游戏2周目时的第13话中登场。特殊技能较少。其搭乘的机体是指挥官专用的M6，性能方面与量产型差别不大。

性格	大物	
格斗	135	D
射击	140	C
防御	94	D
技量	162	D
回避	72	D
命中	114	D

特殊技能
- 撃ち落とし(得意度:10)
- 指揮

あしゅら
魔神凯撒

あしゅら男爵

经验值：230　初次登场：第5话

在游戏初期出现的BOSS级角色。其搭乘的机体HP较高，在发动底力特技后会变得更加难以击破。

性格	大物	
格斗	168	A
射击	168	A
防御	132	B
技量	178	C
回避	90	C
命中	132	B

特殊技能
- 斬り払い(得意度:10)
- 気力限界突破
- 底力
- 援護攻撃
- 指揮
- マルチコンボ

五飛
新机动战记高达W 无尽的华尔兹

張 五飛

经验值：200　初次登场：第9话B路线

在游戏初期登场的强力敌方角色。擅长使用格斗武器，且命中率与回避率也都较高。在与之战斗时还须注意他的反击技能。

性格	大物	
格斗	151	B
射击	148	C
防御	116	C
技量	178	C
回避	114	B
命中	126	C

特殊技能
- 斬り払い(得意度:10)
- 撃ち落とし(得意度:5)
- カウンター
- 底力
- 援護攻撃
- マルチコンボ

アスラン
机动战士高达 SEED

アスラン・ザラ

经验值：230　初次登场：第37话A路线

第37话A路线首次登场，在42话时换乘最终专用机。最初是做为敌方角色登场的，但使用キラ说得后就可以加入我方了。

性格	大物	
格斗	150	B
射击	154	B
防御	103	C
技量	179	C
回避	119	A
命中	127	C

特殊技能
- シールド防御(得意度:0)
- 斬り払い(得意度:5)
- 撃ち落とし(得意度:10)
- コーディネイター
- SEED
- 援護攻撃
- 指揮
- マルチコンボ

アックス
宇宙骑士

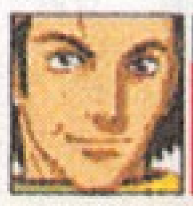
テッカマンアックス

经验值：220　初次登场：第15话

回避能力不是很高的角色，但在其SS体型的补正效果下，我方机体一般不使用精神指令还是很难打到他的。

性格	大物	
格斗	157	B
射击	152	B
防御	135	A
技量	175	C
回避	100	B
命中	140	A

特殊技能
- 斬り払い(得意度:10)
- カウンター
- 底力
- 援護攻撃
- 指揮
- マルチコンボ



エド
机动战士高达 SEED ASTRAY

エドワード・ハレルソン

经验值：230　初次登场：第42话

在游戏中的第42话做为敌方角色登场。防御系的特技十分优秀，在对其发动攻击时需要选择好适当的武器。

性格	大物	
格斗	156	B
射击	148	C
防御	123	B
技量	178	C
回避	115	B
命中	127	C

特殊技能
- シールド防御(得意度:5)
- 斬り払い(得意度:10)
- 撃ち落とし(得意度:0)
- 底力
- 援護攻撃
- マルチコンボ

アッシュ
机动战士高达 SEED ASTRAY

アッシュ・グレイ

经验值：250　初次登场：第45话B路线

超强的角色。拥有着气力界限突破、底力等强力特殊技能，且各项能力值都较高。在战斗时会给我方造成很大的威胁。

性格	大物	
格斗	154	B
射击	154	B
防御	140	A
技量	182	B
回避	118	A
命中	138	B

特殊技能
- 斬り払い(得意度:5)
- 撃ち落とし(得意度:10)
- ヒット&アウェイ
- コーディネイター
- 気力限界突破
- 底力
- 援護攻撃
- マルチコンボ

アプリカント
原创角色

アプリカント

经验值：230　初次登场：第43话

特殊技能中拥有着2回行动，且格斗、射击能力都十分出色的强力角色。在与之战斗时建议多用援护攻击。

性格	大物	
格斗	180	S
射击	180	S
防御	140	A
技量	180	B
回避	110	B
命中	155	S

特殊技能
- カウンター
- 気力限界突破
- 2回行動
- 底力
- インファイト
- ガンファイト
- 援護攻撃
- 指揮
- マルチコンボ

エビル［第2部］
宇宙骑士

ブラスターテッカマンエビル

经验值：250　初次登场：第50话A路线

比起第1部来，此时的エビル更加强大了。由于其能力上的飞跃提高，要想在不消费大量SP的情况下击破他，是不太可能的。

性格	大物	
格斗	172	A
射击	167	A
防御	140	A
技量	183	B
回避	115	B
命中	153	S

特殊技能
- 斬り払い(得意度:10)
- カウンター
- ヒット&アウェイ
- ブラスター化
- 気力限界突破
- 底力
- 援護攻撃
- 指揮
- マルチコンボ

アリア
原创角色

アリア・アドヴァンス

经验值：220　初次登场：第26话

格斗能力出色，且命中率与回避率也很高的强力角色。在游戏中有时也做为我方的援军登场。

性格	大物	
格斗	174	A
射击	169	A
防御	132	B
技量	177	C
回避	120	A
命中	147	A

特殊技能
- カウンター
- 気力限界突破
- 底力
- 援護攻撃
- 指揮
- マルチコンボ

暗黒大将軍
魔神凯撒

暗黒大将軍

经验值：250　初次登场：第38话B路线

魔神系中的最强BOSS级角色。格斗值与射击值都极高，而且出场后还会使用必中。在与之对抗时需要注意我方机体的配置，不要给其使用连击的机会。

性格	大物	
格斗	172	A
射击	170	A
防御	134	B
技量	188	A
回避	89	C
命中	134	B

特殊技能
- 斬り払い(得意度:10)
- カウンター
- 気力限界突破
- 底力
- 援護攻撃
- マルチコンボ

オメガ
宇宙骑士

テッカマンオメガ

经验值：250　初次登场：第51话A路线

比起第1部来，此时的エビル更加强大了。由于其能力上的飞跃提高，要想在不消费大量SP的情况下击破他，是不太可能的。

性格	大物	
格斗	170	A
射击	165	A
防御	138	A
技量	170	C
回避	80	C
命中	145	A

特殊技能
- 斬り払い(得意度:10)
- 気力限界突破
- 底力
- 援護攻撃
- 指揮
- マルチコンボ

インファレンス
原创角色

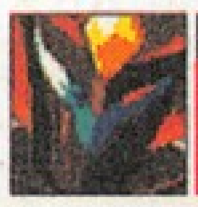
インファレンス

经验值：250　初次登场：最终话(1周目)

此角色全能力极高，且所拥有的特殊能力全部都是超强的，尤其是还习得了2回行动。在对付他时需要格外小心。

性格	大物	
格斗	190	S
射击	190	S
防御	150	S
技量	190	S
回避	120	A
命中	165	S

特殊技能
- カウンター
- 気力限界突破
- 2回行動
- 底力
- インファイト
- ガンファイト
- 援護攻撃
- 指揮



エビル
宇宙骑士

テッカマンエビル

经验值：240　初次登场：第10话

在游戏中的第1部出现的超强敌方角色。面对其超高的回避率，我方机体不用必中几乎都碰不到他。在对其发动攻击前，最好使用脱力来降低他的气力。

性格	大物	
格斗	162	A
射击	157	B
防御	130	B
技量	173	C
回避	105	B
命中	143	A

特殊技能
- 斬り払い(得意度:10)
- カウンター
- ヒット&アウェイ
- 底力
- 援護攻撃
- 援護防御
- マルチコンボ

オモイカネ
机动战舰抚子号

オモイカネ

经验值：50　初次登场：第13话(1周目)

在游戏中第13话时登场的角色。攻击力不是很高，且回避能力还极低。可以说是一个能够轻易击破的敌人。

性格	大物	
格斗	138	D
射击	133	D
防御	97	D
技量	159	D
回避	60	D
命中	110	D

特殊技能
- 援護攻撃
- 援護防御

腕原種
勇者王

腕原種

经验值：220　初次登场：第22话A路线

机界31原种的老大。其特殊技能中底力是最强的。在发动底力技能后，配合防御立场，可以抵消我方机体的普通攻击。

性格	大物	
格斗	156	B
射击	155	B
防御	122	B
技量	179	C
回避	70	D
命中	128	C

特殊技能
- 底力
- 援護攻撃
- マルチコンボ

オーガン
爆裂奥钢

オーガン

经验值：0　初次登场：第11话B路线

在游戏中会有多次是做为我方NPC登场的角色。回避能力在全部机体中都是数一数二的。在第11话的B路线时，成为了敌方。

性格	大物	
格斗	158	B
射击	146	C
防御	92	D
技量	173	C
回避	124	S
命中	130	B

特殊技能
- 斬り払い(得意度:10)
- カウンター
- ヒット&アウェイ
- 底力
- 援護攻撃
- 援護防御
- マルチコンボ

凱
勇者王 最终篇

獅子王 凱

经验值：230　初次登场：第49话

战败后被敌方洗脑改造后的凯。与之对战时，我方可以不用顾忌SP的消耗量，在击破凯后全员的SP都会得到回复。

性格	大物	
格斗	159	B
射击	144	C
防御	121	B
技量	183	B
回避	92	C
命中	129	C

特殊技能
- 底力
- マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY
劾
叢雲 劾

经验值	初次登场
220	第29话

在游戏中的第29话时做为敌方角色登场。特殊技能比较丰富，出场后还会使用精神指令。与之战斗时需要小心应付。

性格	大物	
格斗	148	C
射击	155	B
防御	100	C
技量	180	B
回避	118	A
命中	128	C

特殊技能
- ・シールド防御(得意度:0)
- ・斬り払い(得意度:5)
- ・撃ち落とし(得意度:10)
- ・ヒット&アウェイ
- ・コーディネイター
- ・指揮
- ・マルチコンボ

机动战舰抚子号
元一朗
月臣 元一朗

经验值	初次登场
220	第22话B路线

机动战舰系中敌方的指挥官。综合能力值一般，但指挥能力优秀，除此之外，还擅长援护攻击与援护防御。

性格	大物	
格斗	153	B
射击	146	C
防御	118	C
技量	180	B
回避	105	B
命中	125	C

特殊技能
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・援護防御
- ・指揮
- ・マルチコンボ

魔神凯撒
甲児
兜 甲児

经验值	初次登场
180	第5话

我方的主力之一。在游戏中的第5话时也会暂时成为敌方角色。虽然回避率很低，但极高的装甲使得很难对其造成伤害。

性格	大物	
格斗	154	B
射击	146	C
防御	127	B
技量	176	C
回避	87	C
命中	98	D

特殊技能
- ・斬り払い(得意度:10)
- ・底力
- ・マルチコンボ

勇者王
合体原種
合体原種

经验值	初次登场
230	第21话

整体能力不是很强的角色。在游戏中要先将ZX-06击破后才能对其造成伤害。由于其回避率非常低，与之战斗时还是比较轻松的。

性格	大物	
格斗	161	A
射击	160	B
防御	127	B
技量	180	B
回避	65	D
命中	133	B

特殊技能
- ・底力
- ・マルチコンボ

魔神凯撒
ゴーゴン
ゴーゴン大公

经验值	初次登场
200	第38话B路线

敌方的BOSS级角色。各人能力中命中率较高，其搭乘机体的武器的命中率补正也较高且射程较长。可以在我方射程以外发动攻击。

性格	大物	
格斗	147	C
射击	145	C
防御	123	B
技量	160	D
回避	85	C
命中	123	C

特殊技能
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・マルチコンボ

全金属狂潮
ザイード
ザイード

经验值	初次登场
230	第35话

在游戏中经常做为敌方增援登场的强力角色。防御值与技量值都很高。建议在其出现后使用热血＋必中的组合将其击破。

性格	大物	
格斗	158	B
射击	160	B
防御	145	A
技量	180	B
回避	113	B
命中	135	B

特殊技能
- ・撃ち落とし(得意度:10)
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・マルチコンボ

勇者王
機界新種
機界新種

经验值	初次登场
250	第27话

由于其有着特殊能力“物质升华”，我方发动攻击后的机体就会强制撤退。在与之对决时，还是建议派高攻击力的机体出战。

性格	大物	
格斗	167	A
射击	166	A
防御	133	B
技量	186	A
回避	78	D
命中	136	B

特殊技能
- ・気力限界突破
- ・底力
- ・マルチコンボ

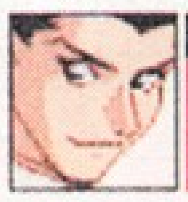
百兽王奄獅子
サダック
司令官サダック

经验值	初次登场
180	第9话A路线

很平庸的敌方BOSS级角色。回避能力较低，且没有习得特殊能力底力。与之对抗时，派遣高运动性的机体可以轻易的将其击破。

性格	大物	
格斗	149	C
射击	151	B
防御	114	C
技量	179	C
回避	88	C
命中	137	B

特殊技能
- ・援護攻撃
- ・指揮



机动战舰抚子号
三郎太
高杉 三郎太

经验值	初次登场
180	第24话

在第24话登场的敌方角色。各项能力值一般，但由于剧情的关系会无限次的复活。在击破他一次拿到强化零件后就可以放置不管了。

性格	大物	
格斗	148	C
射击	150	B
防御	114	C
技量	170	C
回避	102	B
命中	124	C

特殊技能
- ・援護攻撃
- ・援護防御
- ・マルチコンボ

勇者王 最终版
ギムレット
ギムレット

经验值	初次登场
200	第31话

此角色的能力与其长相一样的弱。虽然有着唯一的特殊技能复数攻击，但其搭乘的机体却没有相应的武器……

性格	大物	
格斗	154	B
射击	153	B
防御	120	B
技量	177	C
回避	70	D
命中	126	C

特殊技能
- ・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY
シホ
シホ・ハーネンフース

经验值	初次登场
210	第41话

防御系特殊技能比较出色的敌方角色。在其气力提高之后，可以大大降低我方机体攻击造成的伤害值。

性格	大物	
格斗	149	C
射击	151	B
防御	119	C
技量	174	C
回避	116	A
命中	125	C

特殊技能
- ・シールド防御(得意度:0)
- ・斬り払い(得意度:5)
- ・撃ち落とし(得意度:10)
- ・ヒット&アウェイ
- ・コーディネイター
- ・援護攻撃
- ・援護防御
- ・マルチコンボ

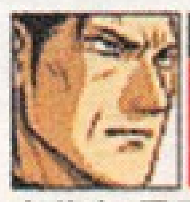
机动战士高达SEED
シャニ
シャニ・アンドラス

经验值	初次登场
230	第42话

SEED系的生体改造人之一。防御能力十分弱。但其搭乘的机体却有着极强的防护立场。使得他成为了攻防一体的角色。

性格	大物	
格斗	154	B
射击	151	B
防御	95	D
技量	178	C
回避	116	A
命中	135	B

特殊技能
- ・シールド防御(得意度:10)
- ・斬り払い(得意度:5)
- ・撃ち落とし(得意度:0)
- ・カウンター
- ・生体CPU
- ・援護攻撃
- ・マルチコンボ



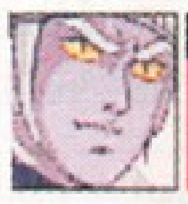
原创角色
クリティック
クリティック

经验值	初次登场
240	最终话(2周目)

在游戏2周目最终战中出现的强力角色。各项能力极高，且特殊技能丰富，还有着2回行动的能力。我方如若不使出全力，是不可能将其击破的。

性格	大物	
格斗	185	S
射击	185	S
防御	145	A
技量	185	B
回避	115	B
命中	160	S

特殊技能
- ・カウンター
- ・気力限界突破
- ・2回行動
- ・底力
- ・インファイト
- ・ガンファイト
- ・援護攻撃
- ・指揮



百兽王
シンクライン
シンクライン皇太子

经验值	初次登场
240	第24话

指挥能力非常高，并且擅长援护攻击的敌方角色。与敌方集团共同出战后，会发挥出真正的实力。

性格	大物	
格斗	165	A
射击	170	A
防御	135	A
技量	188	A
回避	95	C
命中	135	B

特殊技能
- ・気力限界突破
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・指揮

全金属狂潮
セイナ
セイナ

经验值	初次登场
180	第18话

整体能力非常平均的角色，特殊技能也比较丰富。但其搭乘的机体Zy-98的HP较低，使用热血后可以一击将其击破。

性格	大物	
格斗	150	B
射击	155	B
防御	120	B
技量	175	C
回避	110	B
命中	133	B

特殊技能
- ・斬り払い(得意度:10)
- ・撃ち落とし(得意度:5)
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・援護防御
- ・マルチコンボ

机动战士高达SEED
クロト
クロト・ブエル

经验值	初次登场
230	第42话

敌方的生体改造人之一。命中率与回避率非常高，且擅长反击。在与之对战时，需要注意使用防御系的精神指令。

性格	大物	
格斗	152	B
射击	150	B
防御	105	C
技量	179	C
回避	117	A
命中	138	B

特殊技能
- ・シールド防御(得意度:10)
- ・撃ち落とし(得意度:5)
- ・カウンター
- ・生体CPU
- ・援護攻撃
- ・マルチコンボ

爆裂奥钢
ゾア
ゾア

经验值	初次登场
250	第53话

奥钢系中最强的BOSS。有着极高的回避率以及指挥能力。配置在其周围的机体都会得到很高的效果补正。

性格	大物	
格斗	175	S
射击	169	A
防御	140	A
技量	183	B
回避	113	B
命中	145	A

特殊技能
- ・カウンター
- ・気力限界突破
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・指揮
- ・マルチコンボ

宇宙骑士
ソード
テッカマンソード

经验值	初次登场
220	第15话

在游戏中经常做为敌方援军登场，各项能力比较平均，在宇宙骑士系中属于没有什么特典的角色。

性格	大物	
格斗	153	B
射击	150	B
防御	120	B
技量	168	D
回避	103	B
命中	138	B

特殊技能
- ・斬り払い(得意度:10)
- ・ヒット&アウェイ
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・指揮
- ・マルチコンボ

全金属狂潮
ガウルン
ガウルン

经验值	初次登场
250	第9话B路线

能力值普遍较高的敌方强力角色。在登场后还会使用精神指令集中与觉醒。在此话建议选派精锐部队出击与之战斗。

性格	大物	
格斗	165	A
射击	173	A
防御	155	S
技量	185	B
回避	115	B
命中	138	B

特殊技能
- ・斬り払い(得意度:10)
- ・カウンター
- ・ヒット&アウェイ
- ・気力限界突破
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・指揮
- ・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY
ギナ
ロンド・ギナ・サハク

经验值	初次登场
230	第37话A路线

各项基础能力都较高的敌方角色。特殊能力也十分丰富。由于其搭乘机体的攻击力非常高，与之战斗时不要忘记使用防御系的精神指令。

性格	大物	
格斗	153	B
射击	153	B
防御	137	A
技量	184	B
回避	118	A
命中	140	A

特殊技能
- ・シールド防御(得意度:0)
- ・斬り払い(得意度:5)
- ・撃ち落とし(得意度:10)
- ・カウンター
- ・コーディネイター
- ・気力限界突破
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・マルチコンボ

机动战士高达SEED
クルーゼ
ラウ・ル・クルーゼ

经验值	初次登场
220	第45话A路线

技量值非常高，并且修得了数量众多的特殊能力。由于其搭乘的机体运动性也非常高。在对付他时需要多加小心。

性格	大物	
格斗	165	A
射击	165	A
防御	159	S
技量	186	A
回避	120	A
命中	142	A

特殊技能
- ・シールド防御(得意度:0)
- ・斬り払い(得意度:5)
- ・撃ち落とし(得意度:10)
- ・カウンター
- ・気力限界突破
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・指揮
- ・マルチコンボ

机动战士高达SEED ASTRAY
カナード
カナード・パルス

经验值	初次登场
250	第44话B路线

特殊技能非常丰富的敌方角色。在其气力提升后各项能力还会有补正加成。当满足一定的条件后可以加入到我方。

性格	大物	
格斗	146	C
射击	153	B
防御	92	D
技量	173	C
回避	116	A
命中	126	C

特殊技能
- ・シールド防御(得意度:0)
- ・斬り払い(得意度:5)
- ・撃ち落とし(得意度:10)
- ・カウンター
- ・コーディネイター
- ・気力限界突破
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・マルチコンボ

机动战舰抚子号 剧场版
草壁
草壁 春樹

经验值	初次登场
250	第24话

机动战舰系中敌方的大将。其搭乘的机体HP超高，在底力特技发动后会更加的坚固。对付他的最好手段就是连续使用热血将其一气击破。

性格	大物	
格斗	143	C
射击	145	C
防御	120	B
技量	176	C
回避	103	B
命中	122	C

特殊技能
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・指揮

全金属狂潮
ゲイツ
ゲイツ

经验值	初次登场
250	第37话

无论是攻击还是防御各项数值都较高，而且搭乘的机体能力十分出色。在其气力提高之后会成为我方的强大威胁。

性格	大物	
格斗	163	A
射击	175	S
防御	153	S
技量	180	B
回避	113	B
命中	140	A

特殊技能
- ・斬り払い(得意度:10)
- ・気力限界突破
- ・底力
- ・援護攻撃
- ・指揮
- ・マルチコンボ

敌方机体完全资料

机动战士高达SEED ASTRAY

105ダガー

HP	11000	移动力	6
EN	140	类型	陆
装甲	1300	地形	空:— 陆:A
运动性	110		海:B 宇:A
初登场	第42话	大小	M
经验值	160	资金	6500
特殊能力	剑装備、銃装備、盾装備、ラミネート装甲、—		
最大攻击	3400	最大射程	6(10)
属性	P,B,C		

SEED系中的高级量产型机体。攻击力在量产机体中还算是比较出众，并且在防御方面，还追加了高达系的特殊装甲。

勇者王

EI-01

HP	75000	移动力	3
EN	400	类型	陆
装甲	1700	地形	空:— 陆:A
运动性	55		海:A 宇:A
初登场	第17话	大小	2L
经验值	180	资金	15000
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復S、EN回復L、—、—		
最大攻击	3800	最大射程	12(—)
属性	M:		

体型非常巨大的BOSS级机体。如果我方出战机体的攻击力不过高，想要在1回合内将其击破是不太可能的。

勇者王

EI-02

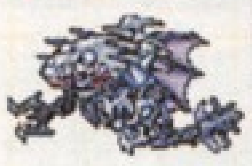
强化型

HP	20000	移动力	5
EN	250	类型	陆/水
装甲	1100	地形	空:— 陆:A
运动性	65		海:C 宇:A
初登场	第5话	大小	M
经验值	120	资金	5000
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復L、EN回復M、—、—		
最大攻击	3000	最大射程	6(—)
属性	—		

在游戏初期登场的机体。虽然初期我方的整体实力也不强，但对付这种杂鱼机体还算是比较轻松的。

勇者王

EI-11



强化型

HP	21000	移动力	6
EN	260	类型	陆
装甲	1300	地形	空:— 陆:A
运动性	75		海:A 宇:A
初登场	第26话	大小	M
经验值	120	资金	5400
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復S、EN回復M、—、—		
最大攻击	3000	最大射程	6(9)
属性	P,C		

虽然是在游戏中期登场的机体，但无论攻击力还是装甲值都不能算高，唯独HP得到了极大的强化，不过由于其运动性较低，仍然不会成为我方的威胁。

勇者王

EI-13

强化型

HP	22000	移动力	5
EN	270	类型	陆/水
装甲	1400	地形	空:— 陆:A
运动性	60		海:A 宇:A
初登场	第8话	大小	M
经验值	120	资金	5800
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復S、EN回復M、—、—		
最大攻击	3100	最大射程	6(8)
属性	P,C		

在游戏初期登场的机体。综合能力较强，其拥有的特殊能力比较丰富，尤其是可以1回合内回复2000点的HP，建议集中火力在1回合内将其击破。

勇者王

EI-21

强化型

HP	7600	移动力	6
EN	190	类型	空/陆
装甲	1200	地形	空:A 陆:A
运动性	80		海:C 宇:A
初登场	第17话	大小	M
经验值	120	资金	1600
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復M、EN回復M、—、—		
最大攻击	3200	最大射程	6(10)
属性	P,C		

综合能力一般的机体。虽然拥有飞行能力，但运动性还是较低，且HP也不高。唯一需要注意的是其武器的射程较长。

勇者王

EI-26

强化型

HP	11800	移动力	7
EN	190	类型	空
装甲	1600	地形	空:A 陆:—
运动性	95		海:— 宇:A
初登场	第17话	大小	M
经验值	130	资金	1700
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復M、EN回復M、—、—		
最大攻击	3400	最大射程	6(12)
属性	P,C		

金属狂潮

C3-5 ミストラルⅡ

HP	4500	移动力	5
EN	100	类型	陆
装甲	1100	地形	空:— 陆:A
运动性	100		海:C 宇:A
初登场	第8话	大小	S
经验值	100	资金	1200
特殊能力	剑装備、銃装備、—、—、—		
最大攻击	3000	最大射程	6(9)
属性	P,C		

能力值非常低的敌方量产机体。与其较低的能力相对应的，当我方将其击破后得到的资金也非常的低。

勇者王

EI-02

HP	6800	移动力	5
EN	150	类型	陆/水
装甲	1100	地形	空:— 陆:A
运动性	65		海:C 宇:A
初登场	第17话	大小	M
经验值	120	资金	1200
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復M、EN回復M、—、—		
最大攻击	3000	最大射程	6(—)
属性	—		

在原作中融合了家电制品后形成的机体。虽然也拥有着不少特殊能力，但其综合能力还是非常的低，可以轻松击破。

勇者王

EI-11

HP	7000	移动力	6
EN	160	类型	陆/水
装甲	1300	地形	空:— 陆:A
运动性	75		海:A 宇:A
初登场	第17话	大小	M
经验值	120	资金	1300
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復M、EN回復M、—、—		
最大攻击	3000	最大射程	6(9)
属性	P,C		

潜水艇类型的机体。运动性也是母舰级别（低）。而且HP与装甲都不高，只要我方机体的武器海战适应在B以上，可以轻松将其击破。

勇者王

EI-13

HP	7200	移动力	5
EN	170	类型	陆/水
装甲	1400	地形	空:— 陆:A
运动性	60		海:A 宇:A
初登场	第17话	大小	M
经验值	120	资金	1400
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復M、EN回復M、—、—		
最大攻击	3100	最大射程	6(8)
属性	P,C		

运动性在同类机体中是最低的。且其它能力也不高。但此机体有着附带降低运动性效果的特殊武器，需要小心。

勇者王

EI-15

HP	7400	移动力	6
EN	180	类型	陆/水
装甲	1500	地形	空:— 陆:A
运动性	70		海:A 宇:A
初登场	第17话	大小	M
经验值	120	资金	1500
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復M、EN回復M、—、—		
最大攻击	3500	最大射程	4(10)
属性	P,C		

我方勇者王的仿制品。综合能力在同类机体中偏高。由于其武器射程比较短，可以选派长射程的我方机体在远距离将其灭掉。

勇者王

EI-27

强化型

HP	12000	移动力	5
EN	200	类型	陆/水
装甲	1800	地形	空:— 陆 A
运动性	65		海:A 宇:A
初登场	第17话	大小	M
经验值	130	资金	1800
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復M、EN回復M、—、—		
最大攻击	3500	最大射程	10(—)
属性	—		

装甲值与HP都比较高的BOSS级机体。尤其是其较长的武器射程，好在此机体运动性较低，对我方造成不了太大的伤害。

勇者王

EI-28

强化型

HP	12200	移动力	6
EN	210	类型	
装甲	1700	地形	:— :A
运动性	70		:C :A
初登场	第17话	大小	M
经验值	130	资金	1900
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復M、EN回復M、—、—		
最大攻击	3400	最大射程	5(11)
属性	P,C		

与EI-27类似，综合能力值都非常高的机体。建议在其气力提高之前尽早将其击破。否则战斗后期会给我方带来不小的威胁。

勇者王

EI-15

强化型

HP	23000	移动力	6
EN	280	类型	陆/水
装甲	1500	地形	空:— 陆:A
运动性	70		海:A 宇:A
初登场	第6话	大小	M
经验值	120	资金	6200
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復S、EN回復M、—、—		
最大攻击	3500	最大射程	4(10)
属性	P,C		

HP得到了进一步强化的机体。综合能力值较高，在其气力提升后会变得更加强大，但可以在初期派我方机体使用射程较长的武器将其磨死。

勇者王

EI-21

强化型

HP	24000	移动力	6
EN	290	类型	空/陆
装甲	1200	地形	空:A 陆:A
运动性	80		海:C 宇:A
初登场	第11话	大小	M
经验值	120	资金	6600
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復S、EN回復M、—、—		
最大攻击	3200	最大射程	6(10)
属性	P,C		

装甲值较低但HP较高的机体。同样是空飞型但运动性比较低，对我方不会造成什么威胁。唯一需要小心的是此机体拥有射程为4格的附属攻击系武器。

勇者王

EI-26

强化型

HP	35000	移动力	7
EN	350	类型	空/陆
装甲	1600	地形	空:A 陆:—
运动性	95		海:— 宇:A
初登场	第16话	大小	M
经验值	195	资金	8400
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復S、EN回復M、—、—		
最大攻击	3400	最大射程	8(12)
属性	P,C,M:		

综合能力比较强的机体。可以看成是EI-21的强化版。由于其拥有大范围的地图兵器，在与之战斗时一定要注意我方站位。

勇者王

EI-27

强化型

HP	38000	移动力	5
EN	350	类型	陆/水
装甲	1800	地形	空:— 陆:A
运动性	65		海:A 宇:A
初登场	第16话	大小	M
经验值	195	资金	8600
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復S、EN回復M、—、—		
最大攻击	3500	最大射程	10(—)
属性	M:		

强化型的EI-27除了HP大幅提升之外，其它各项能力都没有任何变化。还有，新追加的地图兵器也需要小心。

勇者王

EI-28

强化型

HP	37000	移动力	6
EN	350	类型	陆
装甲	1700	地形	空:— 陆:A
运动性	70		海:C 宇:A
初登场	第16话	大小	M
经验值	195	资金	8200
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復S、EN回復M、—、—		
最大攻击	3400	最大射程	8(11)
属性	P,C,M:		

强化版的EI-28。与强化型的EI-27相似，HP得到了极大的强化。并且还追加了地图兵器。在与之战斗时需要改变原有战术。

勇者王

EI-29

强化型

HP	12400	移动力	5
EN	220	类型	空/陆
装甲	1500	地形	空:A 陆:A
运动性	85		海:C 宇:A
初登场	第17话	大小	M
经验值	130	资金	2000
特殊能力	ゾンダーバリア、HP回復M、EN回復M、—、—		
最大攻击	3300	最大射程	5(10)
属性	P,C		

各项能力值较高的机体。虽然只拥有一种武器。但此武器却可以移动后使用，并附带着复数攻击的效果。

机动战士高达SEED

M1アストレイ

强化型

HP	6500	移动力	6
EN	140	类型	空/陆
装甲	1200	地形	空:A 陆:A
运动性	110		海:C 宇:A
初登场	第44话 B路线	大小	M
经验值	120	资金	1200
特殊能力	剑装備、銃装備、AB盾装備、—、—		
最大攻击	2800	最大射程	4(10)
属性	P,B,C		

同样是SEED系中的高级量产型机体。射击与格斗能力平均，运动性较高，还装备了弥补装甲值不足的特殊护盾。

全金属狂潮

Rk-92 サベージ

HP	4000	移动力	5	
EN	80	类型	陆	
装甲	900	地形	空:—	陆:A
运动性	90		海:C	宇:A
初登场	第8话			
大小	S			
经验值	100			
资金	1000			
特殊能力	剑装備 / 銃装備 / — / — / —			
最大攻击	2700	最大射程	4(9)	
属性	P,C			

超小型的量产机体。虽然运动性只有90点，但由于其体型较小，在回避率的补正下，我方超级系机体经常会出现攻击失误。

勇者王

ZX-03

HP	26000	移动力	5	
EN	310	类型	陆	
装甲	1400	地形	空:A	陆:—
运动性	70		海:—	宇:A
初登场	第20话			
大小	L			
经验值	140			
资金	5300			
特殊能力	ゾンダーバリア / HP回復S / EN回復S / — / —			
最大攻击	4000	最大射程	6(10)	
属性	P,C			

攻击力较高，且装甲与HP都不低。建议使用我方超级系的机体在最短的时间内将其击破。否则会成为我方的一大威胁。

勇者王

ZX-07

HP	36000	移动力	3	
EN	330	类型	陆	
装甲	1500	地形	空:A	陆:—
运动性	70		海:—	宇:A
初登场	第22话 A路线			
大小	3L			
经验值	160			
资金	12000			
特殊能力	ゾンダーバリア / HP回復S / EN回復S / — / —			
最大攻击	4200	最大射程	10(—)	
属性	M:			

在游戏中的另一个名字为“腕原种”。各项能力均较高的BOSS机体。尤其是3L的巨大体型，使其得到了很大各项能力的补正。

勇者王

ZX-19

HP	32000	移动力	4	
EN	320	类型	陆	
装甲	1400	地形	空:A	陆:—
运动性	65		海:—	宇:A
初登场	第42话			
大小	3L			
经验值	150			
资金	10000			
特殊能力	ゾンダーバリア / HP回復S / EN回復S / — / —			
最大攻击	4000	最大射程	9(7)	
属性	P,M:			

在游戏中的另一个名字为“膝原种”。比起腕原种要稍弱。虽然其运动性很低，但全部武器的命中与会心一击的补正都非常高。

全金属狂潮

Zy-98 シャドウ

HP	6500	移动力	6	
EN	100	类型	陆	
装甲	1200	地形	空:—	陆:A
运动性	105		海:C	宇:A
初登场	第18话			
大小	S			
经验值	120			
资金	1300			
特殊能力	剑装備 / 銃装備 / — / — / —			
最大攻击	3000	最大射程	4(10)	
属性	P,C			

改良型的机体。各项能力都比量产型机体有了很大的提高。但武器射程上的不足仍然没有得到有效的改善。

全金属狂潮

Zy-98 シャドウ

ザイード搭乗

HP	22000	移动力	7	
EN	160	类型	陆	
装甲	1700	地形	空:—	陆:A
运动性	115		海:C	宇:A
初登场	第37话 A路线			
大小	S			
经验值	200			
资金	8000			
特殊能力	剑装備 / 銃装備 / ECS / — / —			
最大攻击	3600	最大射程	5(12)	
属性	P,C			

玉芳与玉兰专用的Zy–98。比起普通版的来说，除了机体的涂装变成了红色之外，各项能力都有所提升，尤其是HP到达了原来的3倍左右。

全金属狂潮

M6 ブッシュネル

HP	4200	移动力	5	
EN	90	类型	陆	
装甲	1000	地形	空:—	陆:A
运动性	95		海:C	宇:A
初登场	第5话			
大小	S			
经验值	100			
资金	1100			
特殊能力	銃装備 / — / — / — / —			
最大攻击	2800	最大射程	7(9)	
属性	P,C			

由于终究是普通士兵所搭乘的量产型机体。在强度上的确称不上什么。只是比Rk–92略微强一点而已。

勇者王

ZX-02

HP	25000	移动力	6	
EN	300	类型	陆	
装甲	1000	地形	空:A	陆:—
运动性	85		海:—	宇:A
初登场	第5话			
大小	L			
经验值	140			
资金	5400			
特殊能力	ゾンダーバリア / HP回復S / EN回復S / — / —			
最大攻击	3900	最大射程	6(11)	
属性	P,C			

在游戏中的另一个名字为“铁发原种”。在全部的原种级BOSS中，此机体的装甲值是最低的。但其拥有的高命中率武器也是不可轻视的。

勇者王

Zマスター

HP	100000	移动力	3	
EN	400	类型	陆	
装甲	1000	地形	空:A	陆:—
运动性	30		海:—	宇:A
初登场	第42话			
大小	3L			
经验值	200			
资金	20000			
特殊能力	ゾンダーバリア / HP回復S / EN回復S / — / —			
最大攻击	4500	最大射程	15(—)	
属性	M:			

体型超大的BOSS级机体。HP更是达到了10万点。虽然其运动性只有30点，但由于命中率的补正非常高，与之战斗时，不要忘记使用防御系的精神指令。

魔神凯撒

悪のビューナス

HP	18000	移动力	6	
EN	200	类型	陆	
装甲	1300	地形	空:—	陆:A
运动性	75		海:A	宇:A
初登场	第19话			
大小	M			
经验值	140			
资金	5000			
特殊能力	HP回復M / EN回復M / — / — / —			
最大攻击	3200	最大射程	7(10)	
属性	P			

在原作中被敌方侵蚀后的最初形态。各项能力值比较高，但即便不击破她，她也会在剧情事件之后变化成最终形态。

魔神凯撒

悪霊将軍ハーディアス

HP	30000	移动力	6	
EN	280	类型	陆	
装甲	1700	地形	空:A	陆:A
运动性	75		海:A	宇:A
初登场	第38话 B路线			
大小	M			
经验值	180			
资金	12000			
特殊能力	— / — / — / — / —			
最大攻击	3900	最大射程	8(10)	
属性	P,C			

能力值非常高的BOSS级机体。但由于其武器的射程只有3格，且没有回复系的特殊能力。只要在其射程范围外攻击，还是比较轻松就可以击破的

魔神凯撒

あしゅらマジンガー

HP	30000	移动力	6	
EN	230	类型	陆	
装甲	1700	地形	空:—	陆:A
运动性	75		海:A	宇:A
初登场	第11话 A路线			
大小	M			
经验值	150			
资金	8000			
特殊能力	— / — / — / — / —			
最大攻击	3600	最大射程	6(10)	
属性	P,C			

敌方仿制版的魔神Z。其装甲值与HP都比较高。但没有任何的特殊能力。基本上在1回合内将其击破还是不成问题的。

魔神凯撒

アストレイBフレームFW

HP	7200	移动力	7	
EN	180	类型	陆	
装甲	1100	地形	空:—	陆:A
运动性	120		海:B	宇:A
初登场	第30话			
大小	M			
经验值	180			
资金	6500			
特殊能力	分離 / — / — / — / —			
最大攻击	3300	最大射程	6(11)	
属性	P,C			

在游戏中暂时做为敌方登场的机体。比起在我方时，能力上得到了一定的强化。不过，取消了部分特殊能力。

机动战士高达SEED ASTRAY

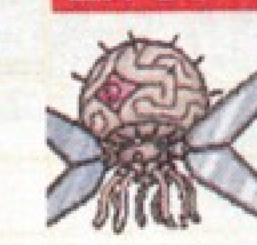
アストレイGフレーム天

HP	53000	移动力	7	
EN	300	类型	陆	
装甲	1600	地形	空:—	陆:A
运动性	125		海:B	宇:A
初登场	第44话 B路线			
大小	M			
经验值	240			
资金	20000			
特殊能力	剑装備 / 銃装備 / AB盾装備 / ミラージュコロイド / PS装甲			
最大攻击	4500	最大射程	6(11)	
属性	P,B,C			

基础能力得到了进一步强化的ASTRAY天。其特殊能力中，拥有着防御各种武器的特殊装甲，并且武器还附加了吸收EN的效果。

勇者王

ZX-06



HP	30000	移动力	5	
EN	290	类型	陆	
装甲	1200	地形	空:A	陆:—
运动性	80		海:—	宇:A
初登场	第20话			
大小	L			
经验值	140			
资金	5000			
特殊能力	ゾンダーバリア / HP回復S / EN回復S / — / —			
最大攻击	4200	最大射程	9(—)	
属性	—			

在游戏中的另一个名字为“头脑原种”。其拥有的武器“陨石攻击”是原种系中攻击力最高的。不过好在此武器的射程不远。

勇者王

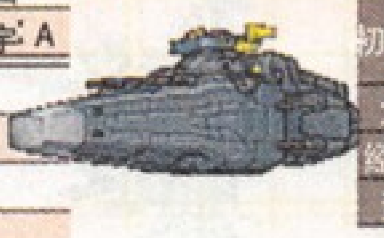
ZX-16

HP	30000	移动力	5	
EN	300	类型	陆	
装甲	1000	地形	空:A	陆:—
运动性	80		海:—	宇:A
初登场	第25话			
大小	3L			
经验值	150			
资金	10000			
特殊能力	ゾンダーバリア / HP回復S / EN回復S / — / —			
最大攻击	3800	最大射程	9(—)	
属性	M:			

各项能力值不在原种级BOSS之下的机体。其超长的射程会给我方造成不小的威胁，建议使用超级系机体尽早的将其击破。

机动战士高达SEED

アガメムノン級



HP	23000	移动力	6	
EN	200	类型	陆	
装甲	1200	地形	空:A	陆:—
运动性	55		海:—	宇:A
初登场	第50话 B路线			
大小	2L			
经验值	150			
资金	5000			
特殊能力	— / — / — / — / —			
最大攻击	3300	最大射程	8(9)	
属性	P,B			

虽然HP较高，但运动性非常低的机体。做为母舰级的机体，其装甲却只有1200点，对于此时的我方来说，几乎没有任何威胁。

魔神凯撒

悪のビューナス

メデューサタイプ

HP	31000	移动力	6	
EN	280	类型	陆／水	
装甲	1500	地形	空:—	陆:A
运动性	80		海:B	宇:A
初登场	第19话			
大小	M			
经验值	150			
资金	6000			
特殊能力	HP回復M / EN回復M / — / — / —			
最大攻击	3400	最大射程	7 (10)	
属性	P			

在游戏中发生剧情事件后进化成的最终形态。各项能力比初期又有所强化。但其武器的命中率仍然比较低。

魔神凯撒

あしゅらマジンガー

量産型

HP	9400	移动力	6	
EN	210	类型	陆	
装甲	1700	地形	空:—	陆:A
运动性	75		海:A	宇:A
初登场	第19话			
大小	M			
经验值	120			
资金	1500			
特殊能力	— / — / — / — / —			
最大攻击	3600	最大射程	6(10)	
属性	P,C			

由机器AI搭乘的量产型机体。在同系列的机体中有着最强的综合性能。其附带的降低装甲效果的武器一定要小心。

机动战士高达SEED ASTRAY

アストレイBフレーム

HP	6700	移动力	7	
EN	170	类型	陆	
装甲	1000	地形	空:—	陆:A
运动性	125		海:B	宇:A
初登场	第30话			
大小	M			
经验值	180			
资金	6000			
特殊能力	剑装備 / 銃装備 / AB盾装備 / — / —			
最大攻击	2900	最大射程	4(11)	
属性	P,B,C			

蓝色ASTRAY的基本形态。在敌方阵营中时，其各项能力都有所上升。虽然其武器攻击力不高，但超长的射程仍然不可轻视。

机动战士高达SEED ASTRAY

アストレイGフレーム天

未完成

HP	22000	移动力	7	
EN	280	类型	陆	
装甲	1400	地形	空:—	陆:A
运动性	125		海:B	宇:A
初登场	第37话 A路线			
大小	M			
经验值	210			
资金	15000			
特殊能力	剑装備 / 銃装備 / AB盾装備 / ミラージュコロイド / PS装甲			
最大攻击	3300	最大射程	6(11)	
属性	P,B,C			

ASTRAY天未完成时的形态。不但HP与装甲值很高，其同样很高的运动性迫使我方机体必须要使用必中才能对其造成伤害。

新机动战记高达W无尽的华尔兹

アルトロンガンダム

HP	22000	移动力	6	
EN	190	类型	陆	
装甲	1500	地形	空:—	陆:A
运动性	115		海:A	宇:A
初登场	第9话 B路线			
大小	M			
经验值	180			
资金	6000			
特殊能力	剑装備 / 銃装備 / — / — / —			
最大攻击	3900	最大射程	4(10)	
属性	P,C			

做为敌方登场的二头龙高达。其HP、装甲值与运动性都比较高。且攻击力也不容忽视。建议尽早集中力量将其击破。

勇者王

ZX-26

HP	34000	移动力	5	
EN	310	类型	陆／水	
装甲	1500	地形	空:A	陆:—
运动性	65		海:—	宇:A
初登场	第25话			
大小	3L			
经验值	150			
资金	10000			
特殊能力	ゾンダーバリア / HP回復S / EN回復S / — / —			
最大攻击	3700	最大射程	10(—)	
属性	M:			

体型巨大的敌方BOSS级机体。其超长的武器射程会很早威胁到我方机体。在对其发动攻击时，还要小心其直线型的地图兵器。

全金属狂潮

Zy-98 シャドウ

玉芳、玉蘭搭乗

HP	20000	移动力	7	
EN	150	类型	陆／水	
装甲	1700	地形	空:—	陆:A
运动性	110		海:C	宇:A
初登场	第35话			
大小	S			
经验值	180			
资金	8000			
特殊能力	剑装備 / 銃装備 / — / — / —			
最大攻击	3400	最大射程	5(12)	
属性	P,C			

基本能力上与玉芳&玉兰的专用机差别不大。其武器虽然只有两种，但全部的武器命中率与会心一击率的补正都非常高。

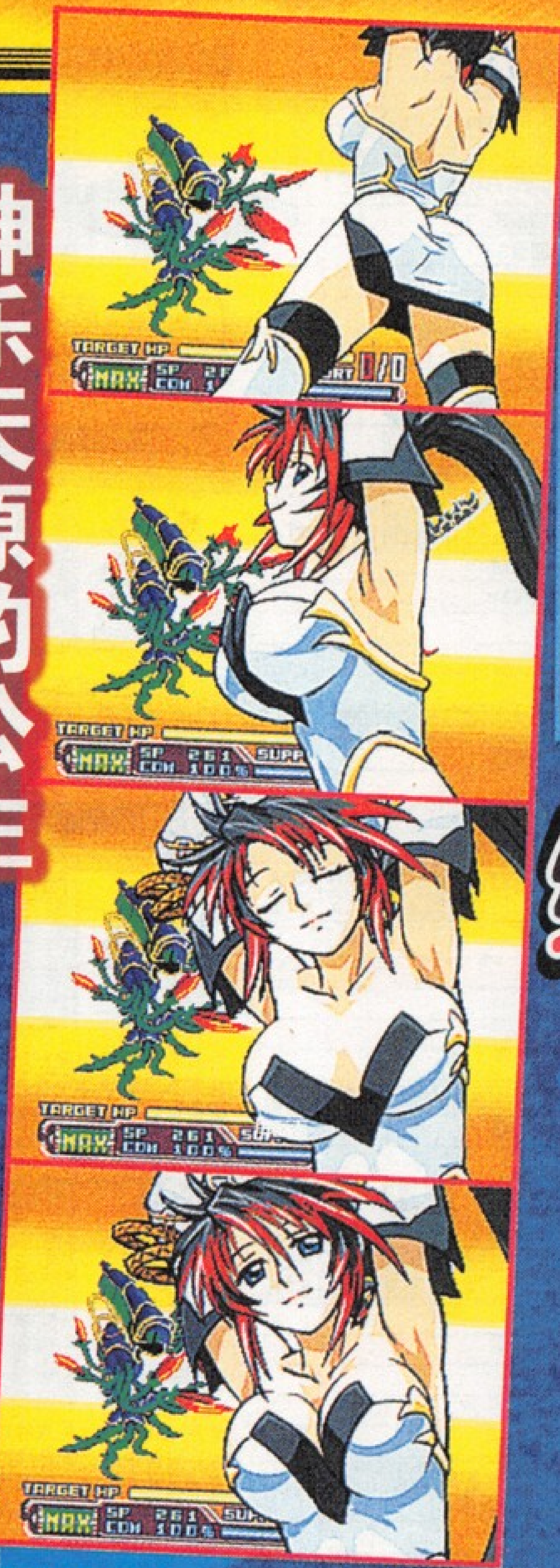
新作特报

神乐天原的公主

楠舞神夜

CV：由佳奈

本作中的女主人公。神乐天原的皇族——楠舞家的小公主。年龄为18岁。遵守家庭的惯例，开始了全国“旅行”的楠舞神夜在路途中遇到了哈肯，故事的序幕也由此拉开 ……游戏中神夜使用的是巨大的灵刀“护式·斩冠刀”（该武器的日文汉字也可以写作“五式·斩舰刀”……汗）



← 图为“斩冠刀”的必杀技之一。从刀身分离出来的刃部“月鳞”将敌人横向斩断！！

《机战OG》系列的最新作即将以全新的PRG形态登录掌机NDS！！

继承了《超级机器人大战OG》

为战斗而生的人工生命体！

阿信·布雷迪鲁

清水香里

罗斯特艾连希亚出身的人工生命体。做为男主人公哈肯的部下，与其一同行动。在阿信的脚部内藏了大威力的来复枪，而她的双臂也可以当作“火箭飞拳”来使用。当阿信进入“热暴走”状态后，其头、胸、腿等部位会有所变化，性格也会与正常状态下完全不同。

⬇ 在阿信使出强力的踢腿攻击后，再用来复枪补上致命的一击！！

本作将由复数的世界构成！！

➡ 以巨大都市“特雷伊迪鲁·修塔特”为中心，拥有高度发达的机器人、战舰制造技术的国家。在都市外的荒野中，遍布着各种宇宙战舰的残骸。

罗斯特艾连希亚

神乐天原

⬆ 春秋混乱的国家。人族与鬼族、妖怪族共同生存在这里。在这个国家也有着可以使用特殊能力“灵术”的人。

艾鲁菲迪鲁

➡ 寿命极长的妖精与兽人的世界。擅长魔法技术的这两个种族一直都在持续着无尽的争斗……

©2008 MONOLITHSOFT ©BANPRESTO 2008

⬅主人公使用的复合型特殊机枪，内藏了类似“打桩机”的特殊武器，在射击后补上一击，将敌人炸裂。

赏金猎人

主人公 **哈肯·布罗尼格**

CV：枪山修之

系列的DNA的RPG游戏！！

NDS	无限的边境 超级机器人大战OG传说			
角色扮演	BANPRESTO	08年5月29日	价格未定	1人

本作的主人公。罗斯特艾连希亚出身的赏金猎人。同时他也是陆地战舰“滋特·克罗克迪鲁”的舰长。其使用的武器是融合了“重力打桩机”的复合型机枪。看似是射击系的此武器，其实在格斗战中才能发挥出最大的威力。哈肯的性格属于冷酷型，年龄为23岁。

本作是由BANPRESTO与MONOLITH两家公司共同开发的，“新型”RPG游戏！！游戏中的舞台是在与2007年发售的《机战OGS》的世界观有着紧密联系的“无限的边境”。本作的主人公是赏金猎人“哈肯”，为了追寻世界发生的异变原因，与众多同伴一起开始了旅行。

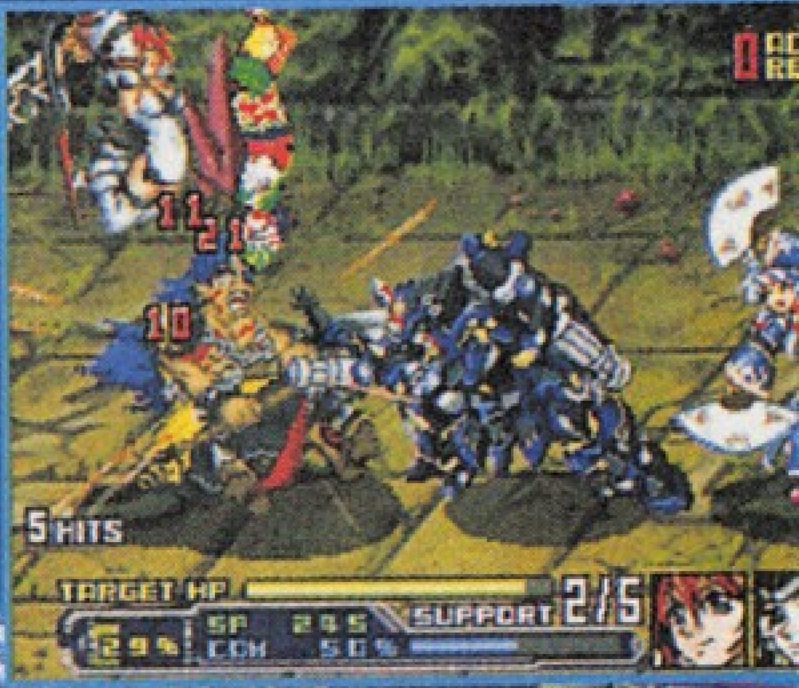
主要角色的解说 河野幸子小姐的小杂谈

下面就让我来随意聊聊关于本作中的角色吧。虽然本作不是正统的《机战》游戏，但游戏中却充满了《机战》的味道！首先要说的就是女性角色们。她们不但有着迷人的身材，在战斗时更会出现《机战》游戏中经典的XX摇……还有，部分角色的台词也与《机战》游戏中的某某角色十分相似，到时玩家们一定会大叫“这不是XX的台词吗？”……相信有着丰富的故事剧情以及充满个性的原创角色还有《机战》游戏中经典机体的本作，一定不会令玩家们失望的！！

⬆地图上的移动画面。本作的地图看起来还真像是正统的PRG。

⬇游戏中对话场面。在进入城镇后可以选择想要去的区域（场所）。

➡双手将扇子张开，召唤出了“邪鬼枪王”对敌人进行华丽的打击！



鬼之一族的公主

锡华姬

CV：能登麻美子

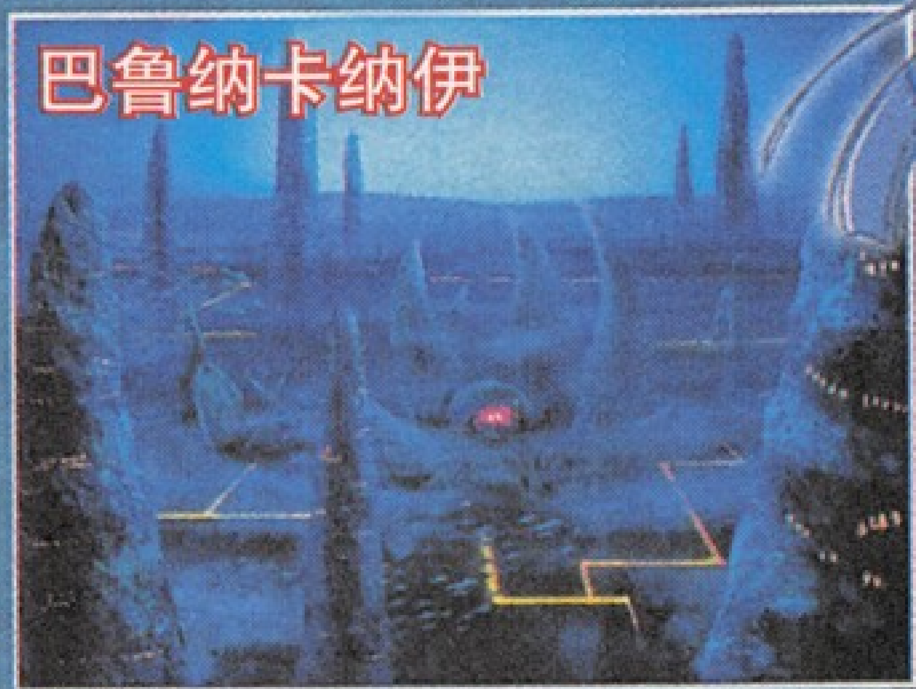
生活在神乐天原的鬼之一族的公主。机缘巧合之下，锡华姬遇到了本作的主人公一行，并加入到了哈肯等人队伍中……战斗时，锡华姬可以召唤出被称为“战术木偶”的机器人“邪鬼枪王”来进行攻击。

无限边境中存在的神秘国家！！

⬇位于艾鲁菲迪鲁西部区域的沙漠之国。在这里存在着一座可以自己移动的超大型“都市”

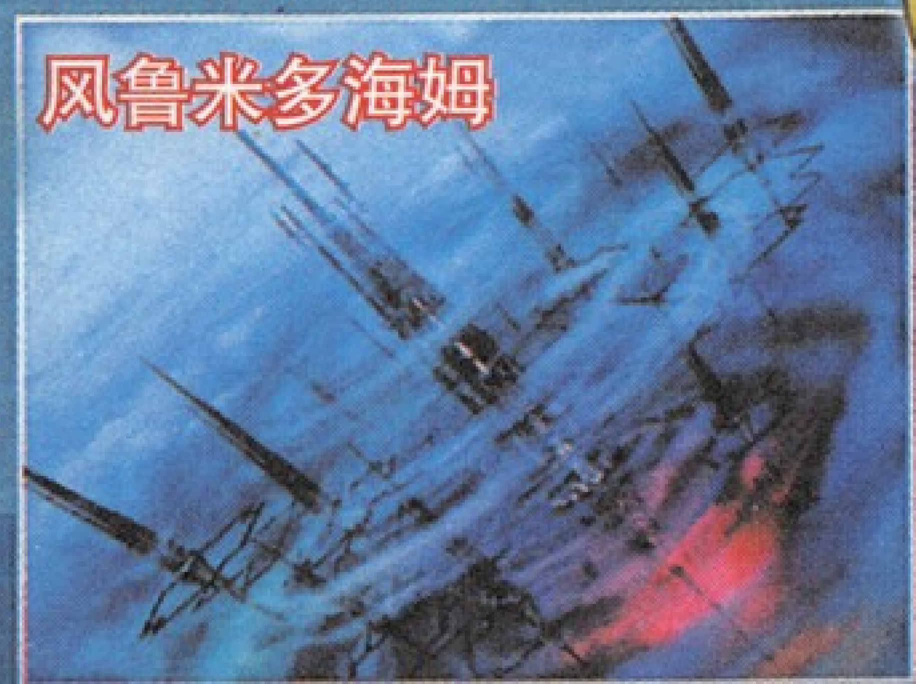
迪内朴里斯

巴鲁纳卡纳伊



⬆建立在深海中的神秘国家。这个国家内统治者都是人鱼、半人鱼等水息族。

风鲁米多海姆



➡凶恶的野兽们栖息的空中“国家”。过去一直是属于侵略者的风鲁米多海姆，现在却失去了与外界的一切通路……

机战犯全力特报！！

开发者大访谈！！

下面将对BANPRESTO、MONOLITH两家公司的开发阵营中最强的4位制作人进行采访！！以《超级机器人大战OG》的名义开发的这款NDS主机最新作的一些鲜为人知的消息将在下面的访谈中被揭开！！对于关注着本作的玩家们来说，下面的访谈中更有不可不看的重要情报！！

所属公司 BANPRESTO 担当职位 超监督 **寺田贵信**

所属公司 BANPRESTO 担当职位 制作人 **家中健介**

所属公司 MONOLITH 担当职位 开发监督 **石谷浩二**

所属公司 MONOLITH 担当职位 开发主管 **森住户一郎**

——请问您想要制作本游戏的理由是?

寺田贵信■（以下简称为：**寺田**）说起来，我也早就有想要制作出一款全新类型的《超级机器人大战》游戏的想法了。正好这次与MONOLITH的森住君一拍即合……森住原来也是《超级机器人大战》系列的制作人之一，同时他也参与过《机战OG》系列的策划工作，我们之间就商量着制作一款不是正统《机战OG》游戏的，全新类型的游戏。

森住户一郎■（以下简称为：**森住**）我觉得，如果玩家要是没有玩过《机战OG》，就无法体验到本作的乐趣。但要是对《机战OG》系列过于喜欢的玩家，也许会觉得本作中的许多地方都很难“接受”……

——请问本作与《机战OG》系列的关系如何呢?

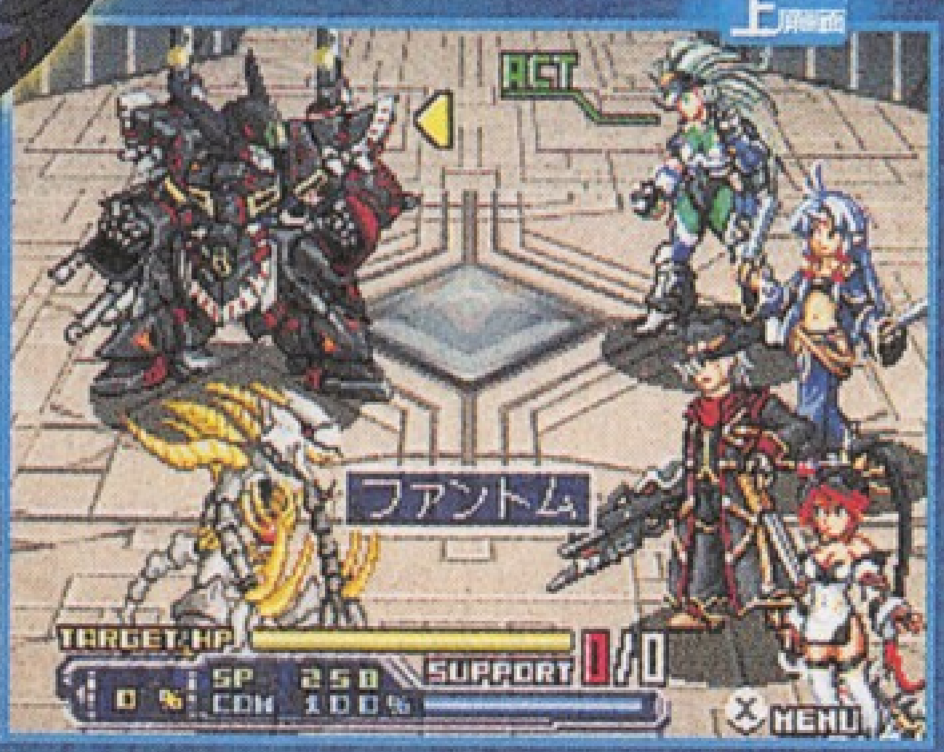
寺田■基本上是这样，本作的角色与世界观设定的一部分是来自《机战OG》的，而《机战OG》系列中的经典机体也会出现在本作之中。当然了，不可能是“原封不动”的照搬过来，相信在看到游戏特报后，玩家们一定会感到惊喜的！（笑）

——那本作中的男主人公哈肯与女主人公神夜的名字与《机战OG》有什么关系呢?

家中健介■（以下简称为：**家中**）你是说他们的姓氏吧，估计绝大多数人都会猜测哈肯与艾

幻影（原型为：亡灵）

开发代号为“独行骑兵”的人型机动兵器（机战OG中的设定）。此机体射击、格斗能力十分平均，还可以装备（使用）较多的外挂武器。



神秘的机器人登场！！

本作既然是打着《机战OG》招牌的游戏，那么游戏的内容中就必定会出现原作中的机器人了。在本页中为大家介绍的这几架机体，就都是《机战OG》中的经典机体，相信即便是不翻译，大家也都能叫出它们的名字……（为了照顾不熟悉的玩家，零羽特意在每架机体的名字后面加入了“原作出处”，以供参考）

子夜（原型为：古铁）

在本作的设定中属于幻影上位机的机器人。右腕装备了左轮打桩机，两肩部位装备了重型爆弹……相信说到这里大家都能够猜到子夜的“正体”了吧……

➡ 这架机体将会做为主人公哈肯的“同伴”与其并肩战斗！

动作要素很高的战斗系统！

本作游戏的最大特征之一，便是手动按键式的战斗系统！换句话说，就是充满了动作要素的战斗系统！在战斗时配合这角色的语音台词来按动按键对敌人发动攻击！

⬆ 在地图上走动时，就会随机遇到敌人（标准的踩地雷式RPG游戏）。

本作中的战斗画面全图！

➡ 上屏幕显示敌我双方的角色，下屏幕显示我方角色的各项能力值以及战斗顺序等。

克塞林以及神夜与响介的关系的，不过现在还是不能透露更多的情报，还请见谅。

——在本作中会有机器人登场吧，它们会扮演什么样的角色呢？

森住 或敌或友。由于这个问题是属于“高级机密”，现在能够透露的就只有这些了（笑）。

寺田 实际上，只有本次介绍的“子夜”这架机体是在《机战OGS》中登场过的，其它的机体全部都会是原创机体。

——哦，那想请问一下，游戏中是怎么推进故事情节的呢？

家中 首先说一下本作游戏的开端剧情吧。在游戏中连接各个世界的“门”出现了异常状况 ……男主人公哈肯，在独自对异常状况的调查过程中，与神夜、锡华姬等人相遇，渐渐的揭开了整个世界发生异变的真相。

——请问主人公的队伍中只有4名角色吗？

森住 看到战斗画面的下方屏幕的显示后，相信谁都会这么认为的吧 ……但真的会是向大家想像中的那样吗……（笑）。

——那您的意思是说，游戏中有4名以上的主人公了（笑）。还有，请您顺便说说本作的最大卖点之一的战斗系统吧。

森住 首先，本游戏的操作系统并不复杂，只要看准时机连打按键即可轻松的进行战斗了。还有，战斗时还会出现“援护攻击”等《机战》游戏中的经典设定哦。

石谷浩二（以下简称为：石谷）由于战斗时按下一次按键会出现多段攻击，所以，并不需要很费力气就可以实现华丽的攻击了。而更高一点的要求就是，当看到敌人出现破绽之后，按下按键可以对敌人造成更华丽的连击！

——最后，请先广大玩家们再说几句吧。

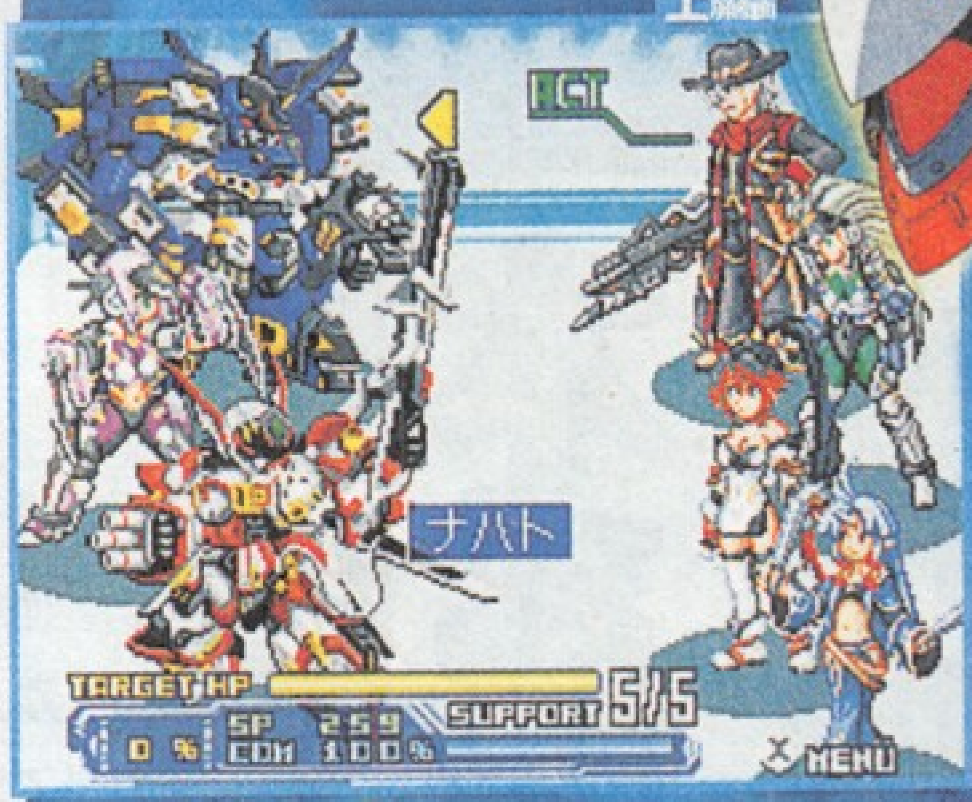
家中 本作是与《机战OG》有着互动关系的游戏，但即便是没有玩过《机战OG》系列的玩家、或是平时不怎么接触PRG游戏的玩家，也都能够在本作中体验到游戏的乐趣！还请大家一定要尝试以下本作！！

石谷 本作的游戏类型虽然是RPG，但战斗时却使用了手动按键的操作系统！希望大家到时能够感受到游戏影像与实际操作上的完美互动感！

森住 本作是我们又一次新的尝试，希望能够再次扩大《机战》游戏的影响力 ……就我个人而言，制作这款游戏时也是非常快乐的。在游戏中，无论是战斗画面，还是剧情事件等等，吸引人的要素实在是非常的多。也就是说，本作将会是一款游戏性十足的作品！！

寺田 请各位玩家一定要支持我们（BANPRESTO& MONOLITH）共同制作的这款全新形态的PRG游戏——《无限的边境 超级机器人大战OG传说》！！另外，再透露一点别的消息！本厂的看家大作《超级机器人大战》系列的新作也在积极的准备之中，敬请期待！！

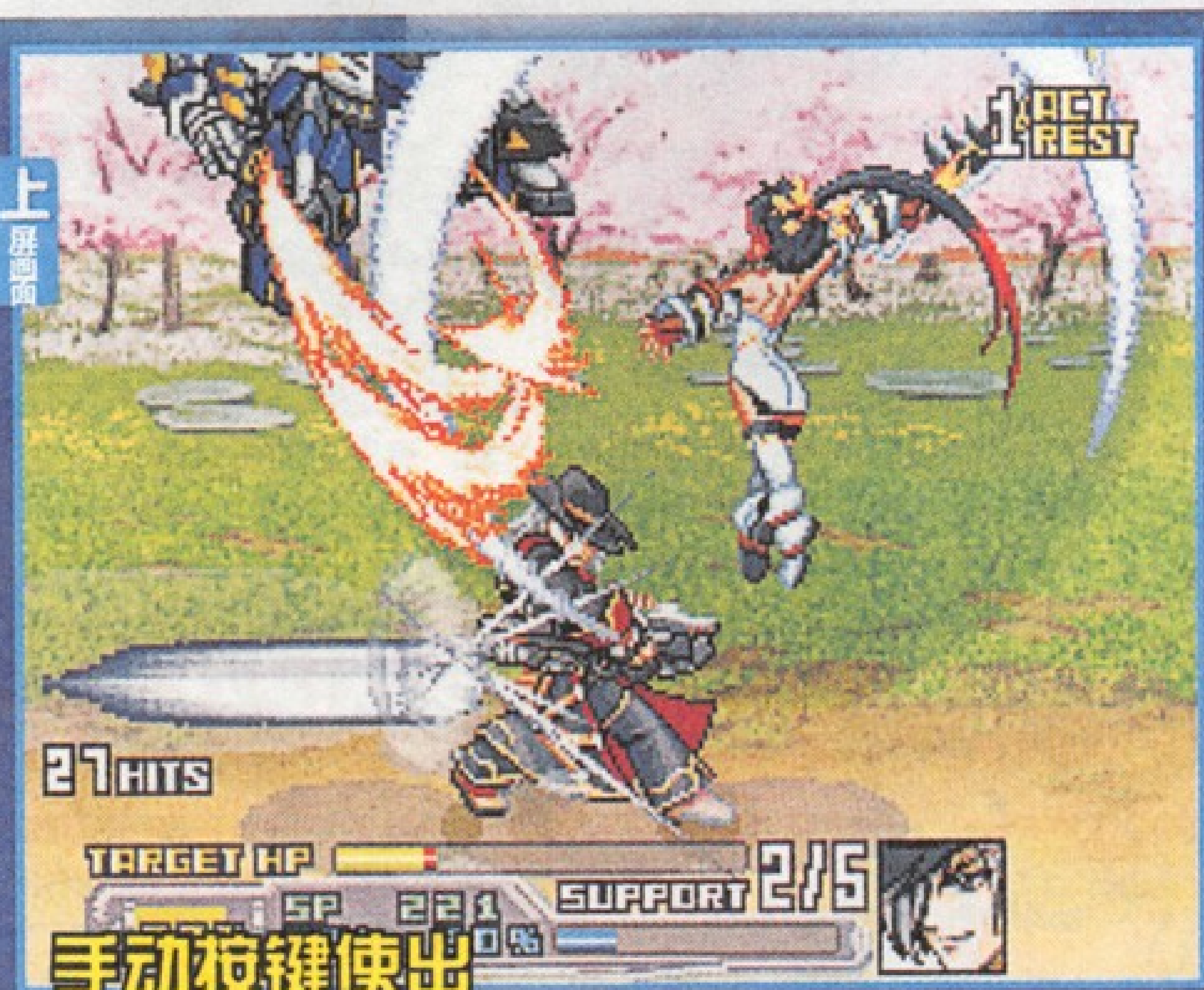
使用着可以同时发射激光武器与实弹武器的特殊来复枪的机器人。黄昏擅长高机动、远距离炮击战，也是属于幻影的上位机。



←与子夜相对应的就是这架“黄昏”了

其正体为神乐天原的传统工艺“战术木偶”。在邪鬼枪王身体上的各个部位都装备了枪械，配合着锡华姬华丽的“舞蹈”，将敌人击破。

➡锡华姬的同伴机器人“邪鬼枪王”与其它的机器人有所不同，大家能够猜到它的原型是谁吗……



手动按键使出必杀技！！

←↓简单操作带来的爽快感，这也是本作的卖点之一。如果支持联机的话，也许就能实现双人共同闯关！？

⬇对浮空状态的敌人还可以进行追加打击！

⬇当男主人公哈肯遇到危险之时，子夜会挺身而出进行援护攻击！？

本作中同样会有大魄力的机体CG。

⬆幻影的特技——反击攻击！当遭受到敌人的攻击时，可以抢在敌人行动之前率先发动攻击。

機動戦士ガンダム

ギレンの野望
アクシズの脅威

PSP	机动战士高达 基连的野望——阿克西斯的威胁
战略模拟	NBGI
2008年2月7日	6090日元
1人	

当各位读者大人们看到这4页的特辑报道时，也许本作游戏已经发售了……那么就将这次本作的特报当作是游戏初期的一个小资料集吧。

从U.C.0079《机动战士高达》——U.C.0093《机动战士高达 逆袭的夏亚》，全剧本收录

本系列最大的野望

时隔5年之久 本系列的最新作品终于在PSP主机上登场了!!

究极的战略模拟游戏《机动战士高达 基连的野望》系列的续篇终于要推出了！！从当年世嘉土星版的首部作品开始，经过了漫长的5年时间，本系列的正统续作《机动战士高达 基连的野望——阿克西斯的威胁》即将在PSP主机上大放光彩！！基本系统上本作还是继承了前作，而剧本方面则进行了大幅强化，全新收录了《机动战士高达ZZ》以及《机动战士高达 逆袭的夏亚》的剧本。并且还追加了大量的CG以及剧情事件。

《机动战士高达ZZ》中，率领新·吉翁的哈曼

⬆ 在“古里布斯”战役之后，阿克西斯军再次以“新·吉翁”的名义开始了对地球的侵略。图中的哈曼正陪同年幼的米尼巴会见市民。

《机动战士高达ZZ》中，古雷米的反乱

⬅ 原本是新·吉翁的一名普通士兵，在原作的结尾时，率领NT部队向哈曼举起了反旗……在本作中，不知他能有否做为呢?

《机动战士高达 逆袭的夏亚》中，

再次复活的夏亚

⬆ 图中新生吉翁军的总帅·夏亚与其部下娜娜伊、柯斯等人，受到了卫星殖民地上居民的欢迎。

在本作中能够达成野望的会是：

地球联邦军？ 提坦斯军？ 阿克西斯军？ 奥古军？ 吉翁公国军？ 还是“其它”势力呢？

势力——吉翁公国军

⬅ 以基连为首的吉翁公国军，凭借领先的军事技术力向地球联邦军发起了挑战！

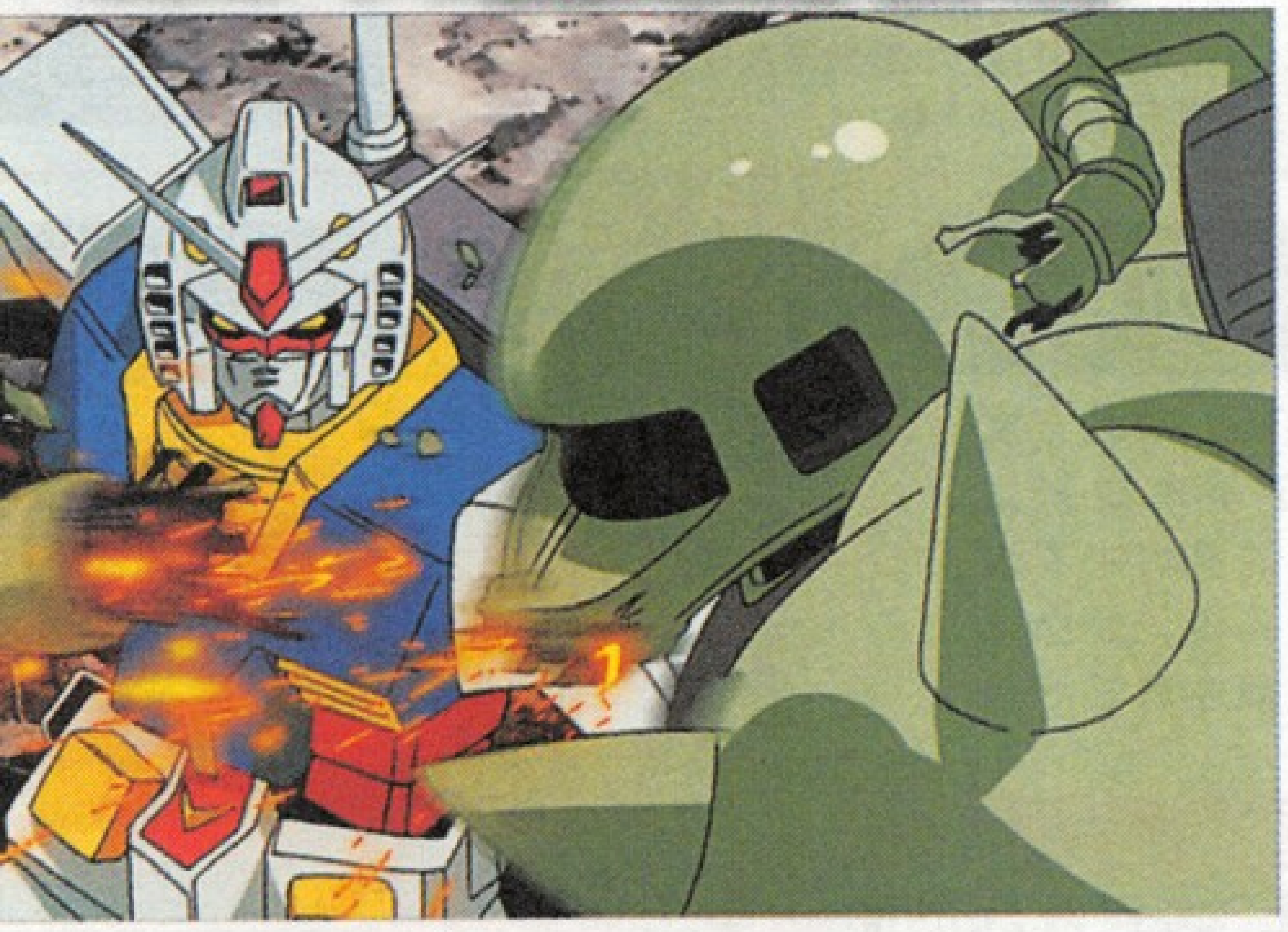
势力——地球联邦军

⬆ 以雷比鲁将军为首的地球联邦军。其最大的特征就是拥有吉翁公国军30倍以上的丰富资源。

将在本作中完成!!

《机动战士高达》中，

RX-78高达的初战



⬆图为第1次搭乘RX-78高达的阿姆罗与吉翁军的扎古战斗的画面。在本作中大家也将会感受到被吉翁军称为“白色恶魔”的MS——高达的惊人性能。

势力——奥古军

⬆以原联邦军的布雷斯准将为首的反联邦组装。其真正目标是消灭提坦斯军。

势力——提坦斯军

⬅ 以加米托夫为首的地球联邦军的内部组装。崇尚“地球至上”论，因此对卫星殖民地展开了血腥镇压。

势力——阿克西斯军

⬆以哈曼为首的吉翁残党军。做为第3势力参加了““古里布斯”战役，并座收渔翁之利后，对地球展开了正式的侵略。

POINT 1

新旧剧本相互结合之后

本作中剧情事件的总数将会达到400以上!!

在本作中出现的新增剧情事件，除了全新追加的《机动战士高达ZZ》与《机动战士高达 逆袭的夏亚》两个剧本的之外，前作中经典的“一年战争”时代与“古里布斯战役”时代中的许多经典剧情事件也都是全新制作。将新、旧剧本间的剧情事件累计起来，其总数已经达到了400以上！拥有如此庞大数量的剧情事件的本作，“史实部分”可以暂且不提，其原创的“IF部分”也将会令玩家感受到全新的魅力！

POINT 2

本作开始时，就可以在5个势力中任选其一进行游戏！

在前作中，第1部只能使用吉“翁公国军”或是“地球联邦军”，只有在完成第2部后才可以选择其它势力……而本作中，从最初便可以随意选择5大势力中的任意一个开始游戏。

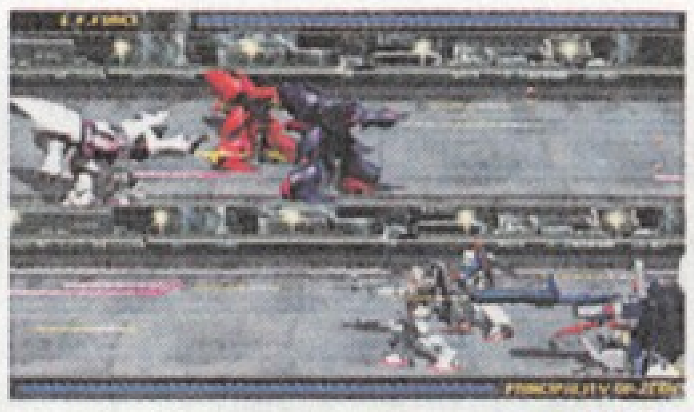
下一页还有更多精彩内容，千万不要错过哦！！

游戏中登场的兵器总数超过了400种以上！！

在本作中，可以使用的机体、战舰等兵器的种类再次提升，其总数已经超过了400。想要将这些兵器都收集齐全，恐怕也是一件非常耗时的事情。

灵活运用新兵器、机师，来进行战斗!!

身为军中的最高指挥官，玩家除了会能征善战之外还要学会如何发展外交关系、笼络到第3势力的支持。由于本作中的剧本长度的增加，上述的这些要点将会进一步的复杂化……希望下面介绍的这些要点能成为对玩家初期游戏有益的资料。



➡梦幻大对决！！卡碧尼小队VS高达小队！

System 1 用新兵器来增强战力吧！！

在本作中，游戏的流程会比较漫长，因此对新兵器的开发、运用也就有了更高的要求。游戏中的新兵器开发过程还是与前作一样，是由开发部提出报告后，进行开发，当原型机完成后就可以正式量产了。由于游戏中的机体种类众多，如果每种机体都进行开发必定会浪费掉大量的资源，这时就需要玩家准确的判断，优先开发对战局有益的机体。

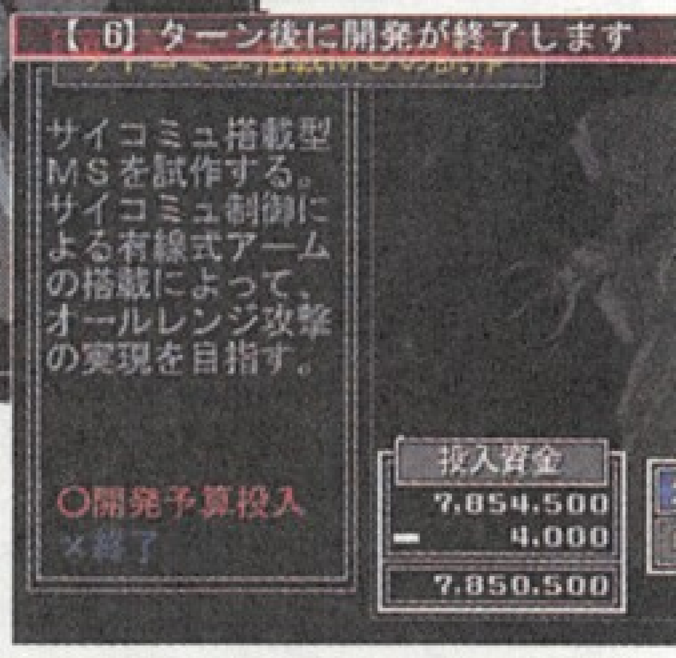
新兵器的开发流程图

开发部提出兵器开发报告
▼
审批开发预案，投入相应的预算
▼
若干回合后，开发部提出开发完成报告
▼
开发成功的兵器登录，之后量产可能

⬆在游戏中，每回合开始前，秘书都会报告各个部门的工作情况，此时可以选择确认来查看具体的内容。

⬇在本作中，同样可入手敌方的机体开图，当开发成功后就以量产敌方的机体了。

投入预算后就耐心等待开发成功的报告吧



⬆➡ 在最初的开发报告中，兵器的详细数据是看不到的。这时就需要玩家对报告中的大致内容加以判断，或根据自己的经验来选择是否投入宝贵的预算来开发此兵器。

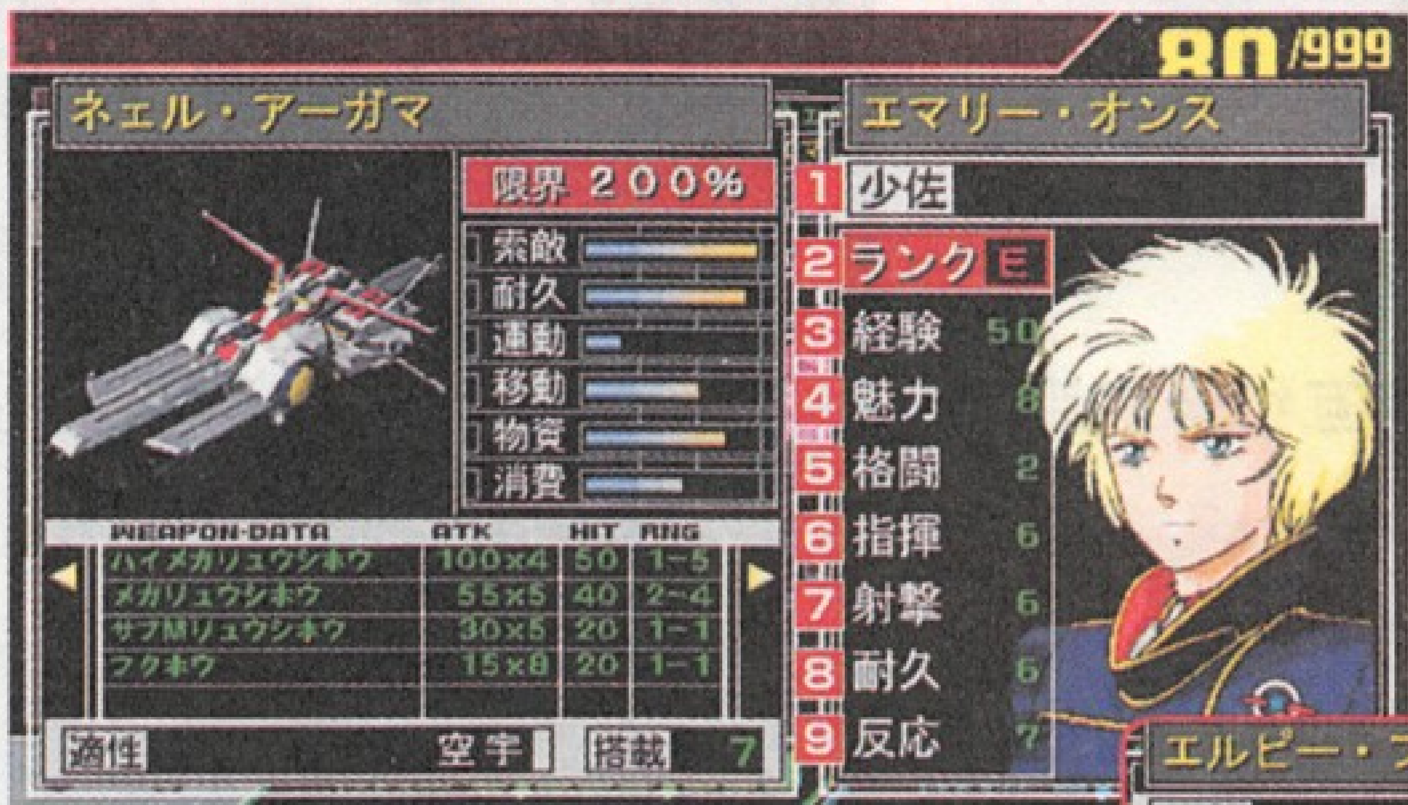
System 2 熟悉各个机师的能力特征！

在原作中登场的这些机师们都有着各自的特性，如果能让他们搭乘上自己所擅长的兵器，则能发挥出普通机师数倍的能力。在游戏中灵活运用这些机师的特性，组成少数精锐的部队，对敌方发动突袭也成为了基本战术之一。总之，玩家的势力中不仅要开发出强力的兵器，还必须要拥有强力的机师才能够战无不胜。

选择最适合的搭乘兵器

➡对于能力优秀的机师，一定要让其搭乘强力的兵器，才能在战斗的前线活跃。

如下图，机师的详细资料一幕了然



➡参考机师的各项能力来选择其搭乘的兵器。有效的活用将对战局产生有益的影响。

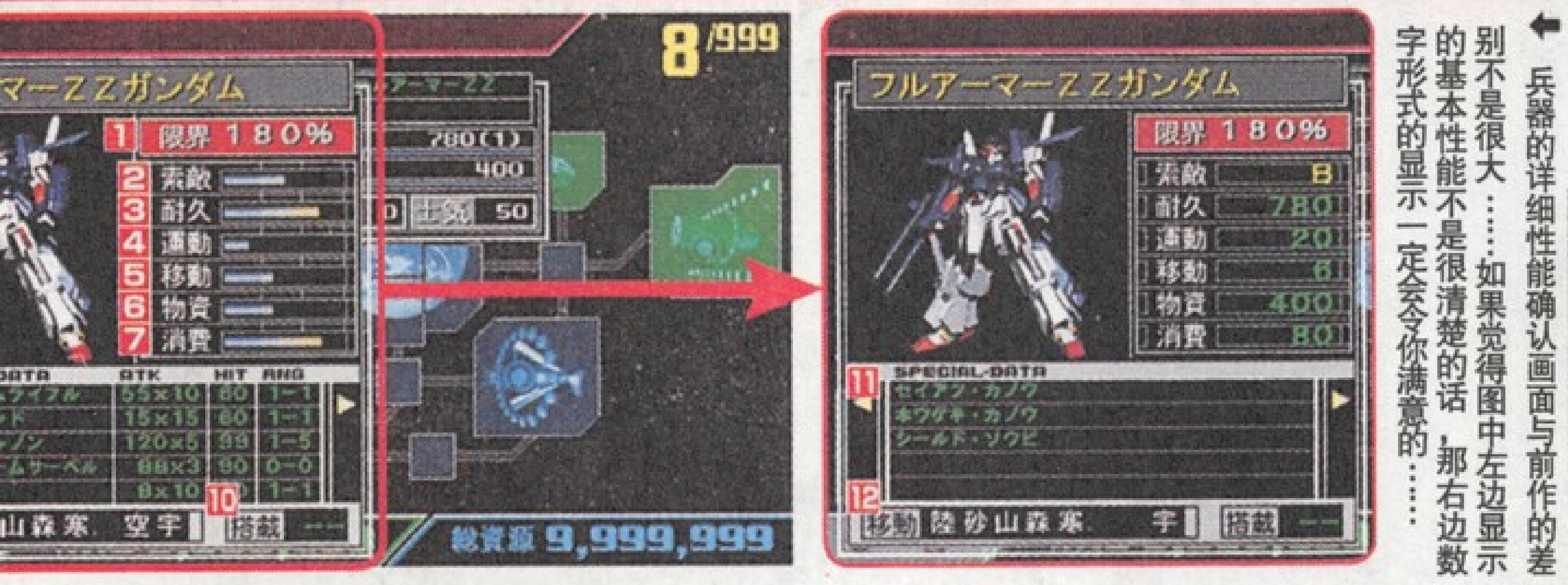
1 军衔	即，军中的地位。在少佐以上的机师都会追加指挥能力，在其指挥范围内的自军兵器都会得到命中率与回避率上的补正。
2 等级	也可以理解为成长度。此项的数字越高，机师的综合能力就越强。
3 经验	在战斗中击破敌机后就会增加，积累到一定程度就可以提升等级。
4 魅力	此项能力越高，其所属部队的士气值也就越高。
5 格斗	此项能力越高，其所属部队在格斗战中的能力就越强。
6 指挥	此项能力越高，其所属部队的命中率与回避率等数值就越高。
7 射击	此项能力越高，其所属部队在射击战中的能力就越强。
8 耐久	此项能力越高，该机师败北后的战场复归速度就会越快。
9 反应	此项能力越高，其所属部队的回避率就会越高。

经验丰富的机师可以提升军衔

⬆如图，当机师名称下方的徽章积累到一定数量后就可以提升该机师的军衔，增加其能力上的补正效果。

鉴赏全新追加的充满了魅力的新兵器!!

最终确认！兵器的各项能力！



←兵器的详细性能确认画面与前作的差别不是很大……如果觉得图中左边显示的基本性能不是很清楚的话，那右边数字形式的显示一定会令你满意的……

1 界限	此项数值越高，搭乘的机师就越能发挥出其能力。
2 索敌	此项数值越高，对未知的敌人的调查成功率就越高。
3 耐久	机体耐久力的最大上限。当耐久值降到0后就意味着该机体被破坏。
4 运动	此项数值越高，战斗时的命中率与回避率越高
5 移动	此项数值越高，在战斗地图中，机体的移动力就越高。
6 物资	相当于机战游戏中的EN，在攻击或移动后会有所消耗。
7 消费	即物资的消费量。此项数值越低，机体的持久战能力就越强。
8 武器资料	显示出了该机体全部武器的威力、命中率、射程等资料。
9 武器适应性	显示出了机体武器的地形适应能力，黑色为不适应，反之为适应。
10 搭载	战舰级兵器特有的性能。该数字为最大的搭载数量。
11 特殊资料	显示出了该机体的各种特殊能力。
12 移动适应性	显示出了机体移动时的地形适应能力，黑色为不适应，反之为适应。

在游戏中可以生产的兵器，由量产机到专用机、运输舰、补给舰等等 ……无论生产任何兵器都要消耗一定的资金与资源。像吉翁公国军这种资源贫瘠的势力，就更需要玩家精心考虑每一步的行动，才能战胜强敌。

战斗前，机师的经典台词大比拼！

本作中，所有的机师在战斗前也都有各自的台词，并且当有因缘关系的机师见面后，还会有特殊的对话剧情出现。

从下面的图中就能看出，本作中全新加入的机师数量非常多，而且大多是能力较高的S级机师。

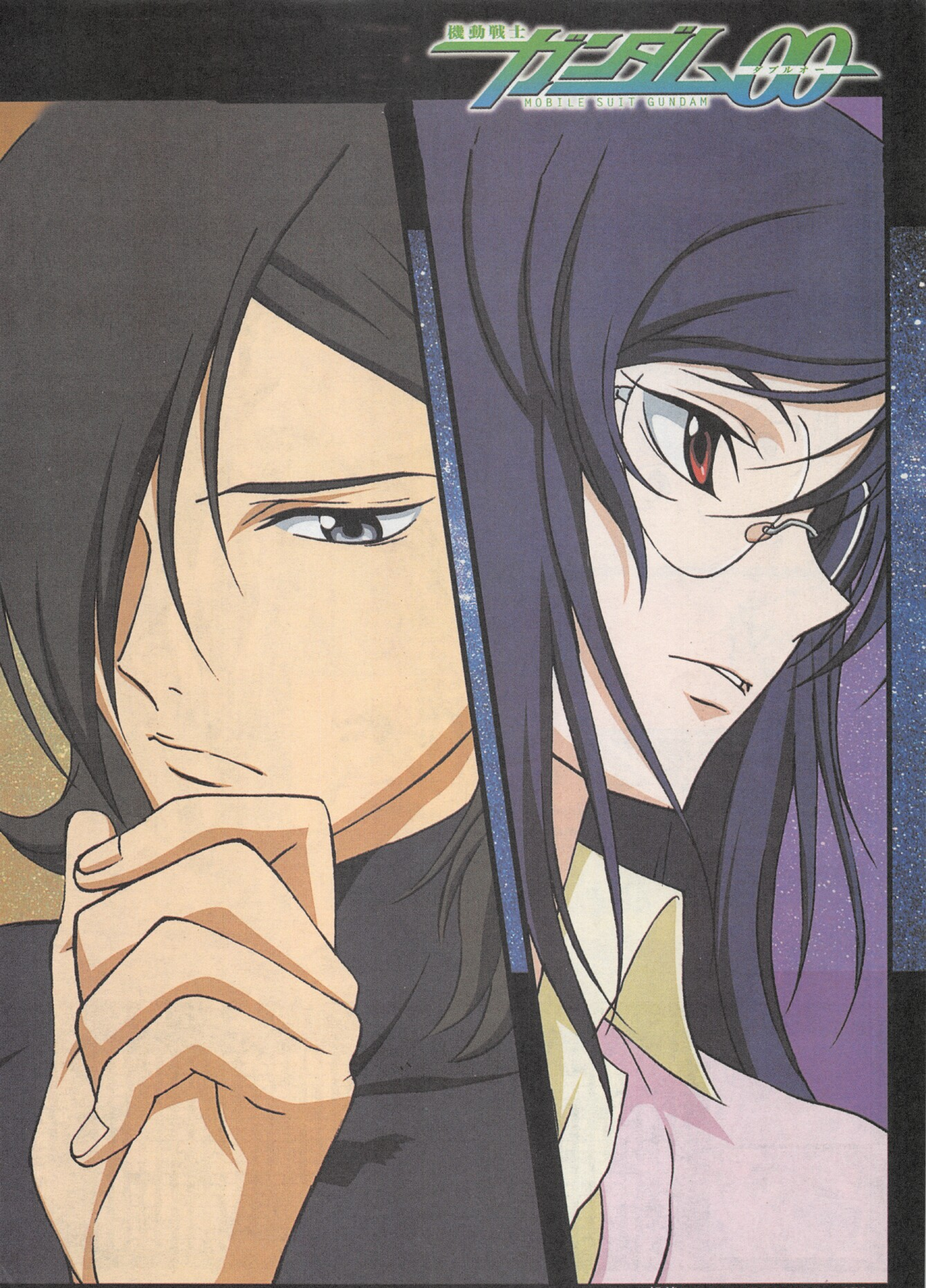
将各机师都安排在自己适合的岗位上！

➡当特定的2个机师相邻在一起后，就会引发特殊的剧情对话。

illustrated by **Yousuke Kabashima**
finishd by **Aikiko Inoue** (Wish)

相互触及不到的痛苦

抱有相同的目的，聚集到一起寻求未来的性格各异的4名少年。
在动画本篇中，他们4人不为人知的过去将逐步被揭开……


機動戦士
ガンダム00
ダブルオー
MOBILE SUIT GUNDAM

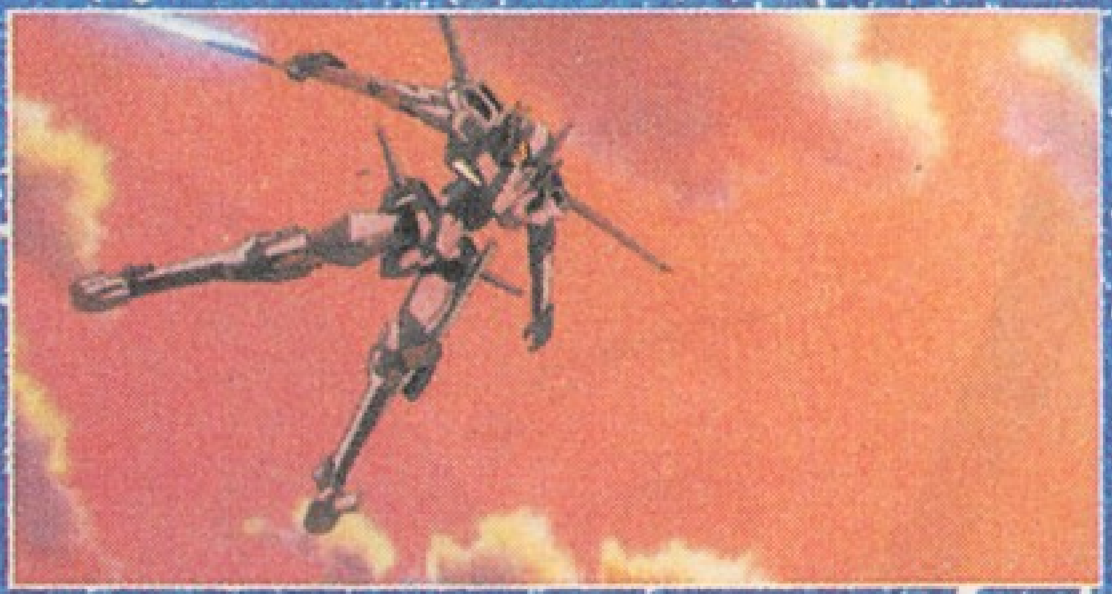
在与白色的MS"高达"相遇的一瞬间，
克拉哈姆就被其夺去了"心智"……
当听闻高达在锡兰岛出现后，克拉哈姆驾
驶着佛拉克出击了。

FIRST CONTACT

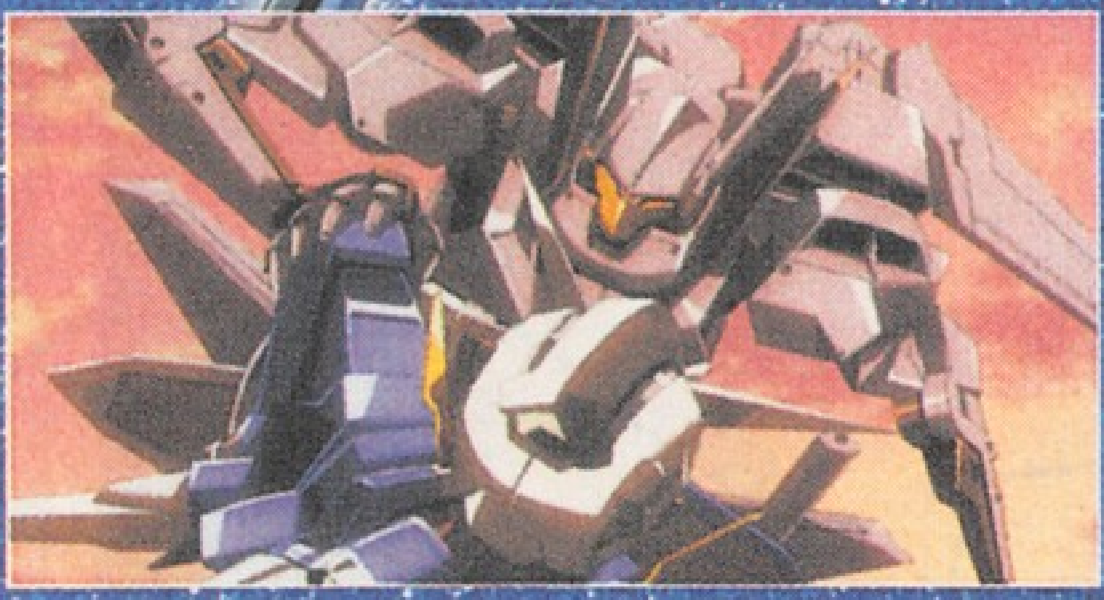
刹那VS克拉哈姆
IN海洋上

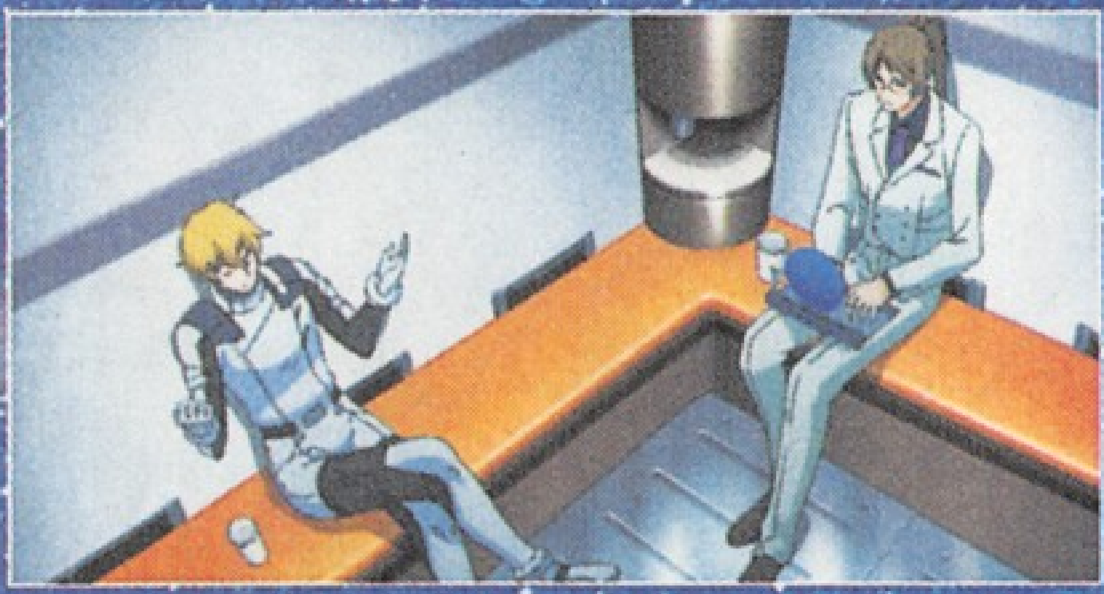
初次见面
高达！
我就是被你的夺去了"心智"的男人！

克拉哈姆·艾卡



克拉哈姆是联合军的MS部队——MSWAD所属的一名王牌机师。年龄为27岁。他接受了上级的命令，转属到了特殊部队——对高达调查队中，带领着部下哈瓦特·美斯中尉以及达利鲁·达吉曹长，开始了对高达弃而不舍的追逐……





联合军机体
佛拉克

「被秒掉了啊……」

佛拉克被高达击破后克拉哈姆侥幸逃回了运输机中……本想使用雷达追踪，但还是让高达跑掉了。虽然高达的机体能力很强，但克拉哈姆还是以敏锐的洞察力看出了其驾驶的机师还不是很成熟的这一弱点。

佛拉克是克拉哈姆在第一次遇到刹那驾驶的高达时搭乘的机体。在经过此战之后，克拉哈姆要求雷佛·艾伊佛曼教授对此机体进行了强化改良……经过改良后的佛拉克在速度上达到了原来的2倍以上……克拉哈姆今后将驾驶这架改良型的佛拉克再次与高达展开对决……
头顶高17.9m、本体重量67.1t。

P L A Y B A C K

第1话到第8话之间的剧情简介！

对抗联合军、人革联以及AEU这三大势力的新生组织"天上人"（简称为CB）出现了……其行动理念居然是"通过使用武力来断绝全世界的一切纷争"！有着领先其他势力优越的技术力，并拥有究极的人型机动兵器"高达"的天上人组织，将高达投入到了各个战场之中……以非洲大陆的AEU军事演习场以及人革联的高轨道卫星为开端，高达陆续在世界各地出没……在印度南部的锡兰岛，攻击协助塔鲁米人的人革联，使用武力来强行介入辛哈拉人与塔鲁米人常年以来的民族纷争……而在南美的高达则去干涉围绕着矿物资源采掘权展开的内战，最终将引发内战的根源——罂粟种植场全部烧尽……另一方面，在紧急制定应对天上人的方法的各国之中，也有想要趁机利用天上人组织的势力……在南美的塔里比亚共和国突然宣布独立，脱离了联合军并向其宣战……其目的的很明确，就是预想到了天上人会介入这次战争，利用天上人来消灭联合军……但是，塔里比亚军没有想到的是，天上人虽然也如他们所料，攻击了联合军，但同时也没有放过他们……事到如此，塔里比亚共和国只有撤回独立宣言，再次与联合军协力，共同对付天上人……结果，联合内部中，以塔里比亚共和国为首的反联合势力在天上人的行动下，打消了独立的念头，并强化了与联合军的协力关系。还有，在执行另外一个任务时，阿雷鲁亚无视了命令，救助了因事故被地球引力拖向大气层的重力舱……在刹那与过去曾指导过自己的佣兵·萨雷斯交战时，突然做出了走出驾驶舱的行动……之后，刹那与自己故乡的邻国·阿扎迪斯坦王国的公主·玛莉娜相遇。这次命运的相遇会改变刹那的未来吗？让我们拭目以待吧……

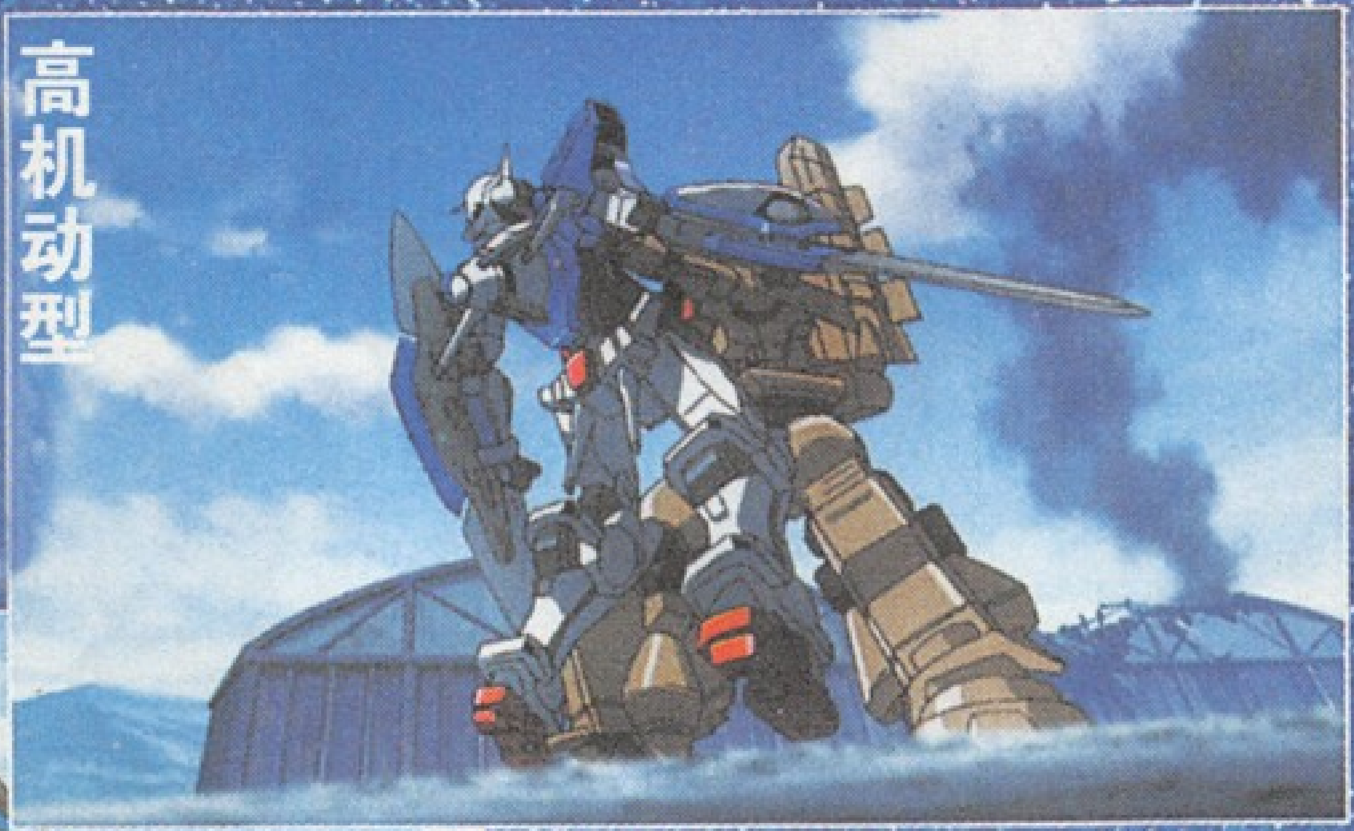
FIRST CONTACT

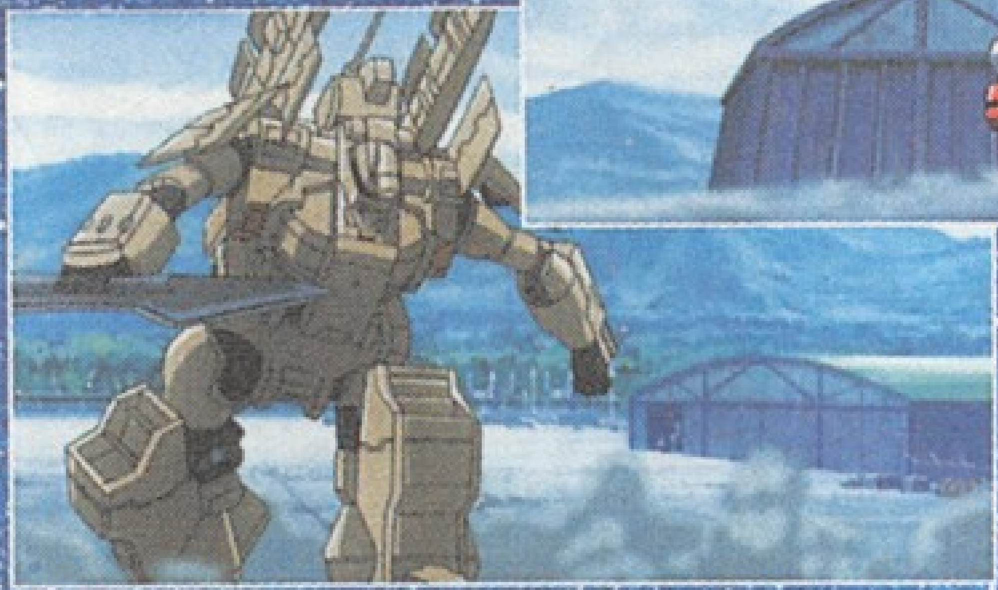
刹那VS萨鲁格 IN锡兰岛

在得知锡兰岛出现了高达之后，萨鲁格来到了岛内的人革联驻军基地中。
在此地，高达对人革联的军事基地再次进行了袭击。
萨鲁格无视自己所驾驶的机体与高达之间的能力差距，鲁莽的开着迪艾连出击了
有着丰富战斗经验的贝迪兰军人的光辉之战就此展开。

迪艾连 高机动型

人革联所拥有的量产型MS。头顶高为18.3m，本体重量为101.1t。迪艾连虽然重量很高，但通过更换其背部的装备可以变成高机动形态。除了高机动型之外，迪艾连还能够换装成脚部类似坦克形态的宇宙战形态等等。





萨鲁格勇敢的丢下了自己手中的枪，拿出了近战用武器向高达发起了进攻。最终，他以迪艾连的一只手臂为诱饵，抓住了高达的头部，想要将其一击必杀……但能天使高达却使用隐藏的激光剑，瞬间将迪艾连的右臂、右足斩断……

看我要了你的小命！！

萨鲁格・斯米鲁诺夫

人革联MS部队的高级指挥官。军衔是中佐，年龄为43岁。由于萨鲁格深受上级的信赖，所以将捕获高达这一重任交给了他，委任他为高达捕获队的队长。与萨鲁格严肃的表情不相符的是，他对待部下时是非常"温柔"的……还有，在他左眼上的伤痕又隐藏着怎样的过去呢……

KEY PERSONS

索马・皮里斯（CV：小笠原亚里沙）
在人革联的超人研究所中诞生的"超兵一号"。经过了基因改造的索马有着超越普通人的惊人能力。她与阿雷鲁亚之间产生的共鸣现象究竟是……！？

比利・卡塔吉利（CV：上田勇司）
一直陪伴在克拉哈姆身边的比利，却不是一名MS的驾驶员，而是联合军的技术顾问。他也被选为对高达调查队一员，并与艾佛曼教授一起对克拉哈姆专用的佛拉克进行了改良作业。

阿雷翰多罗・克纳（CV：松本保典）
经常与王留美联系，但其详细身份不明。可以确定的是，浑身充满了谜团的他与天上人的高层之间有着很深的关系……

雷佛・艾伊佛曼教授（CV：上师孝也）
联合军中知名的MS制造专家。将高难度的佛拉克改良作业在短短的一周之内就顺利完成了。在他眼中，比利・卡塔吉利是最得意的弟子。

西林・巴佛迪亚鲁（CV：根古美智子）
服侍阿扎迪斯坦王国的公主玛莉娜・伊斯玛利露的女性。从她对玛莉娜说话时的口吻就可以看出，西林决不只是单纯的侍女……

红龙（CV：高桥研二）
天上人组织中的一员，经常陪伴在王留美身旁，并称呼王留美为"小姐"……至少现在可以判定他是王留美手下忠实的"仆人"……

利本斯・艾鲁玛库（CV：－）
阿雷翰多罗的部下。长相英俊的他，与主人公刹那相似，都是冷酷型的角色。随着故事进展，利本斯出场的机会也逐渐增加。

天上人出现的地点

旧斯里兰卡的锡兰岛、南美、南非等等，高达出现在了世界的各个地点。图中明确的标出了高达出现的位置，由此可见，天上人的活动范围还是非常广的。

6年前

刹 那 的 过 去

在持续不断一次又一次的内部纷争后，克鲁吉斯共和国最终被邻国阿扎迪斯坦所消灭。
这个被毁灭的国家就是刹那出生的故乡。
在这里，曾经有着许多像刹那一样的年轻少年被当做战斗的工具来利用。
刹那所拥有的战斗能力，也大多是在这里被“培养”出来的。
这究竟是件好事呢，还是不幸的开始呢……

在这个世界上没有神的存在……！」

这是残留在刹那幼小的心中的一段回忆。同伴们在无情的战场中一个一个失去了宝贵的生命……为了存活下来，他拼命的逃避……面对2架钢铁巨神一般的MS，血肉之躯的刹那却只有手中的一支步枪……这是一场令人绝望的战斗……最终，救下刹那性命的不是传说中的神，而是被称为高达的MS……

刹那·F·精英

6年前的刹那。两亲双亡的他被当作了少年兵来培养……面相幼嫩的刹那，却有着异常锐利的目光。而且这种目光一直伴随着他走到了现在……就连刹那身上的装束都一直保持了这种简单、便捷的风格。

了解刹那过去的男人萨雪斯

佣兵，是一个为了获胜而不择手段的职业。在6年前的克鲁吉斯，萨雪斯领导着刹那等一群少年兵，以为神而战的名义，将众多的少年送上了死亡的战场……时隔6年，刹那与萨雪斯以敌对的身份再次在战场上相遇了……虽然萨雪斯已经完全忘记了刹那，但对于刹那来说，这个男人的印象实在是太深刻了…

（6年前）

阿里·艾鲁·萨雪斯

你们要将身心都奉献给神，为了参加圣战，还有必须要做的事情

00的问题揭示版！

水岛精二导演的MINI访谈！我是天上人的绫香·S·巴菲特。下面将以问答的形式让水岛精二导演对1~8话中的疑问予以回答！

Q 普特雷马欧斯的动力源也是GN引擎吗？

A **具体的说是使用了高达的GM引擎的改良型，通过高压缩的GN粒子来供其行动的。**

Q 阿雷翰多罗与利本斯的工作是？

A **目前为止还是不明，在接下来的故事中会逐步揭开他们的秘密。**

Q 教哈罗说话的人是谁呢？

A **基础的语言都是开发者直接设置到哈罗的内部程序中的，但哈罗也具备“自学”的能力。**

Q 萨鲁格脸上的伤疤究竟是在什么时候、由于什么理由造成的呢？

A **这个可不能说~保密！**

Q 皮里斯与阿雷鲁亚的关系是？

A **就连阿雷鲁亚自己也没有说过他们之间的关系啊（笑）。**

Q 在高达头部上横向的天线状物品是？

A **这是绝密事项，不可以回答的！**

Q 迪艾连·塔欧滋为什么会是粉色的？

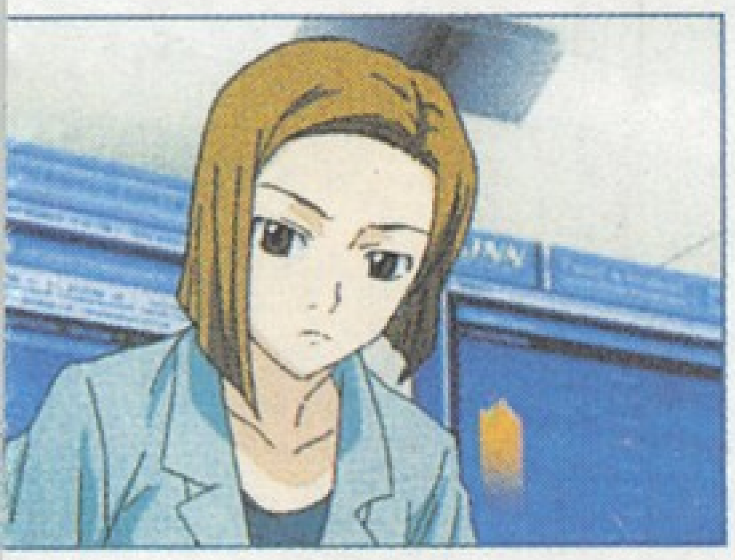
A **元超人特务机构的试作型MS的涂装颜色非常的讲究，其采用了粉色的设计是与机体的语源出处有关……**

Q 王留美为什么会被设定为千金大小姐呢？

A **因为她是个名人啊（笑）。**

Q 败给高达的克拉萨瓦原本是个很强的人吗？

A **他在模拟战的训练中是无敌的！**



JNN记者
绢江・克罗斯罗多的记录本

为了追寻充满了谜团的组织"天上人"，在经济特区日本的JNN电视台工作的绢江・克罗斯罗多记录下了相关的资料。下面的几段文字就是其中的一部分……

伊欧丽亚・休汉贝鲁古

此人是21世纪末期闻名于世的天才科学家。太阳能发电系统的基础理论就是他的杰作……后世的人们也将他称为"罕见的发明之王"。而伊欧丽亚还做出了另一件同样震惊世界的事情……他利用自己天才的头脑以及拥有的巨额财产创设的秘密组织"天上人"，以及究极的兵器"高达"……最令人不可理解的是，伊欧丽亚将这些"遗产"留给了200之后的世界……

摩拉丽亚的无条件投降

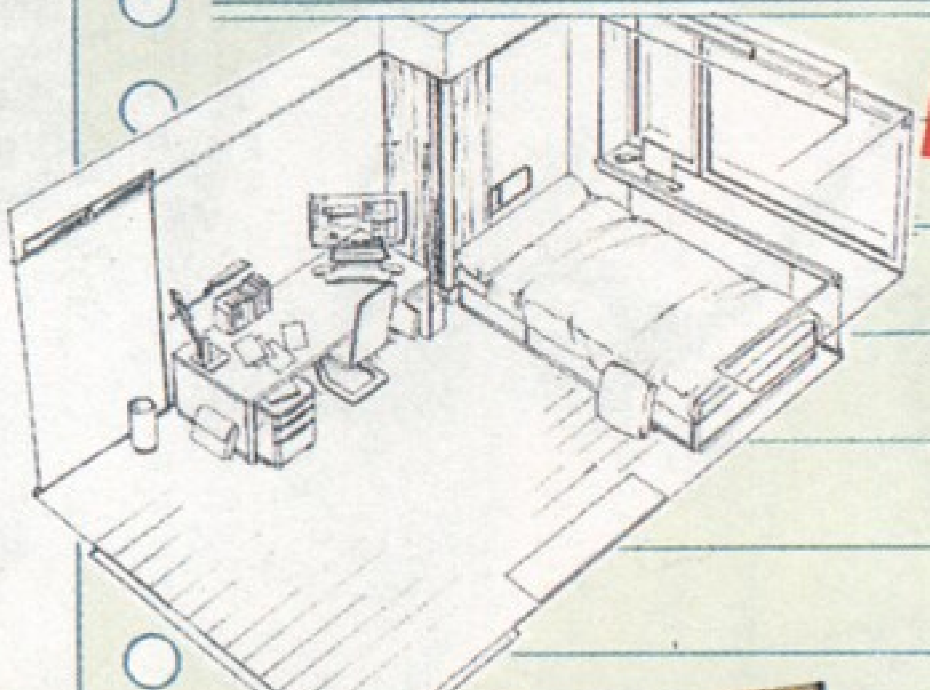
随着摩拉丽亚共和国突然宣布的紧急事态宣言，天上人组织的武力介入也来到了这里……没过多久，摩拉丽亚就宣布了无条件投降……至此，也就意味着这个国家的战争已经结束了，从另一个侧面看，天上人的这次的武力介入，成为了"正义的行动"……

天上人的真正目的

摩拉丽亚的战争，同时间发生的恐怖活动以及世界范围内对天上人的排斥……随着天上人的高达不断的强行介入世界各地的战争，成为高达的"牺牲品"的人数也在迅速增加……已经预料到会是这种结果的天上人，还在继续着"使用武力来断绝战争"的理念，但在这背后又隐藏着怎样的事实呢……？

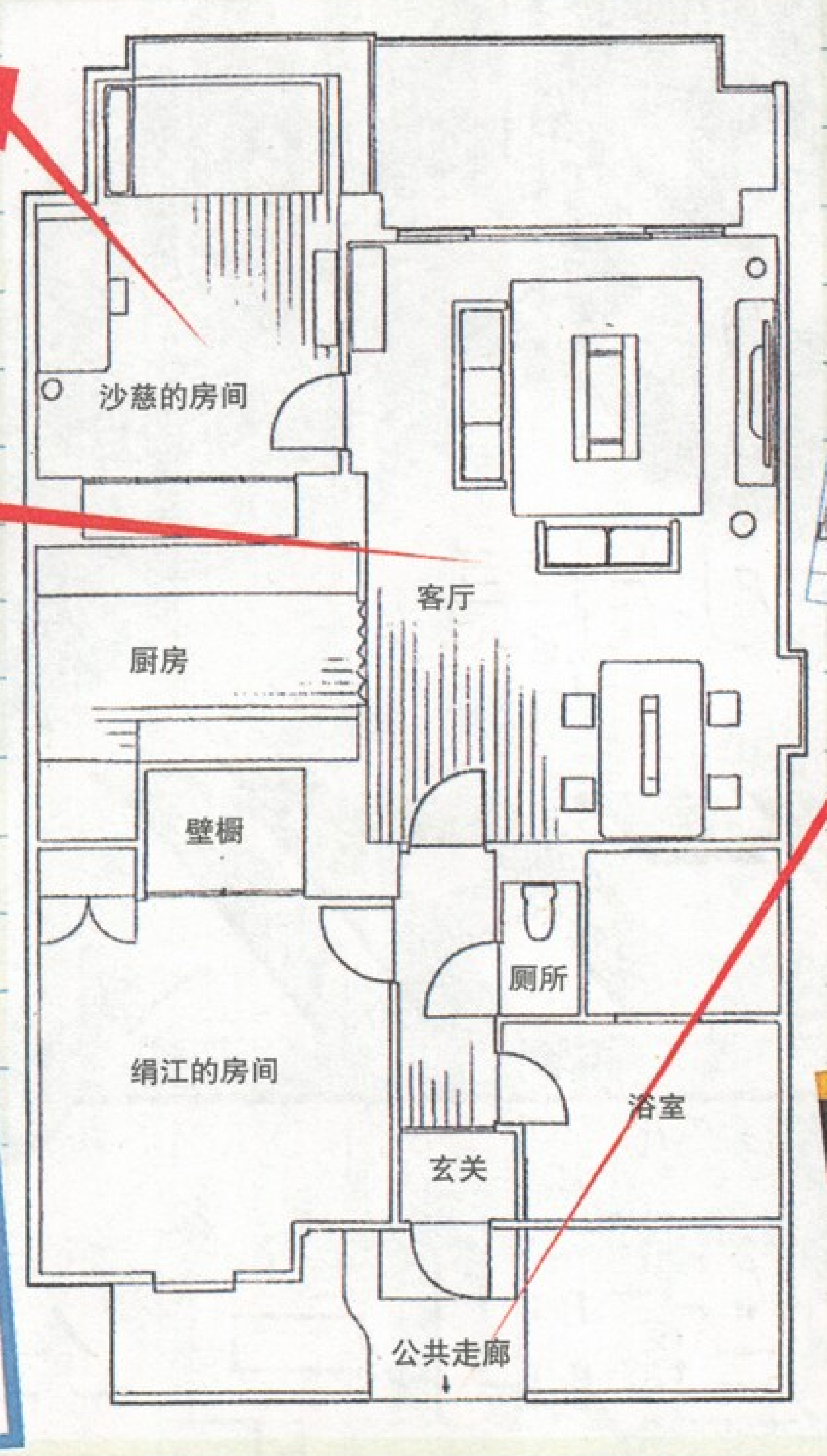
沙慈与绢江所住的公寓大公开！！

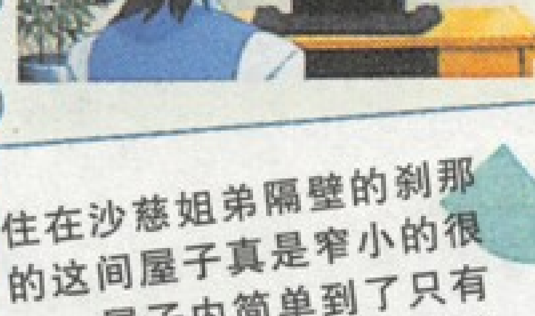
下面这张图是绢江姐弟两人所住公寓的平面结构图。只有2个人却住在这么大的房间中，多少让人感觉有点"奢侈"……而住在沙慈隔壁的刹那的房间却小的可怜……（这座公寓的结构很是复杂的说……）



沙慈的房间

男孩子的房间体现出了简单的风格，同时也证实了沙慈是个爱收拾屋子的人……





大客厅

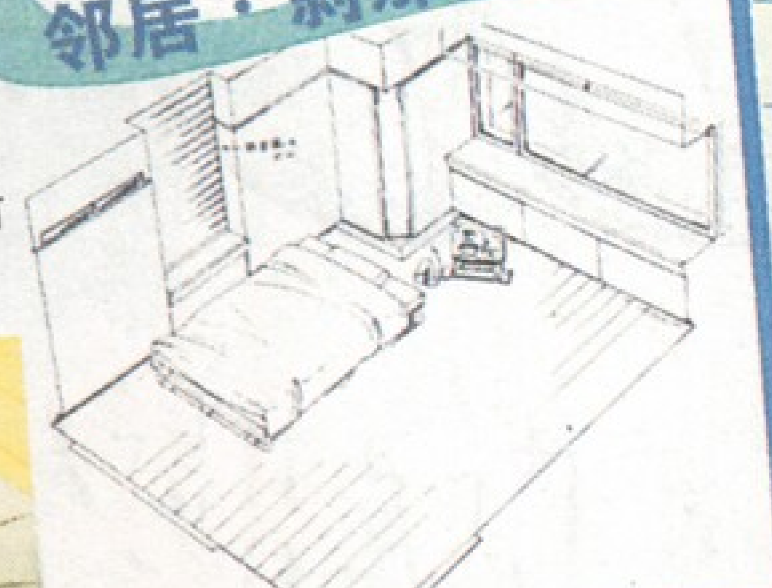
在超大的客厅中，放置了一般家庭用的沙发以及很普通的电视机……而另一件物品——高配置的电脑则体现出了绢江工作的繁忙……（天天回家也要加班……）

公共走廊

公寓的出入口——公共走廊。沙慈就是在这里与刹那相会的。

邻居・刹那的房间

住在沙慈姐弟隔壁的刹那的这间屋子真是窄小的很……屋子内简单到了只有一张床……这种煞风景的摆设与刹那的性格倒是有几分相像……



巻頭総力特集
機動戦士
ガンダム00
ダブルオー
MOBILE SUIT GUNDAM
最新模型完全攻略

GNY-001 GUNDAM ASTRAEA

BANDAI 1/100scale plastic kit
GN-001 GUNDAM EXIA CONVERSION
GNY-001 GUNDAM ASTRAEA
modeled by Yasuhiro Imai

DATA GNY-001 GUNDAM ASTRAEA

正义女神高达

天上人组织在公元23世纪开发出的试作型MS。ASTRAEA这个名字正是希腊神话中代表正义的女神的名字。通过正义女神高达进行测试后得到的资料，才诞生出

GNY-001
GUNDAM
ASTRAEA

BANDAI 1/100 scale Plastic kit

GNY-001 GUNDAM ASTRAEA modeled by Yasuhiro Imai

能天使高达的原型机——正义女神高达的1/100比例可动模型！

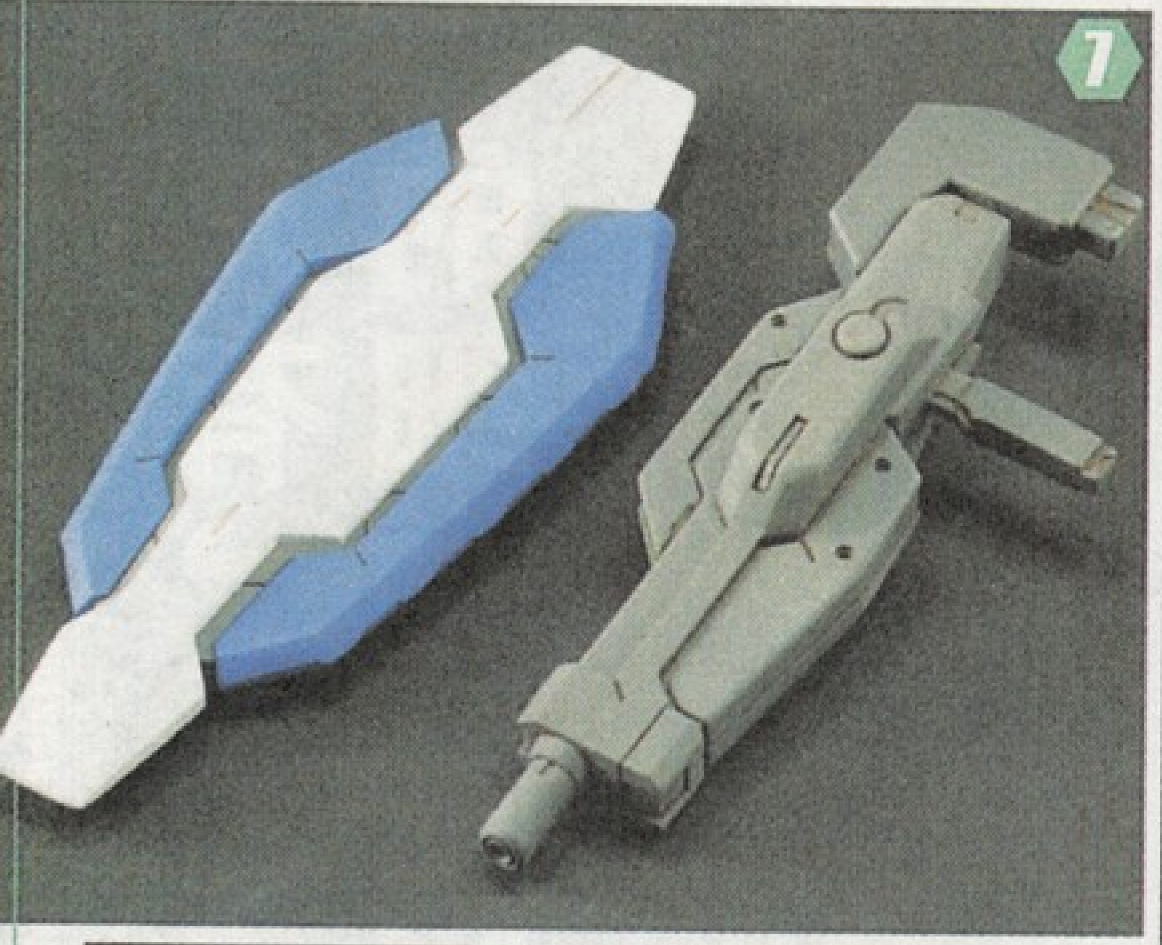
首先为大家带来的是这款1/100比例的正义女神高达！正义女神高达就是在故事初期解救刹那的那架高达！！同时它也是后来刹那所驾驶的能天使高达的原型机！虽然看似本款模型的设计与能天使高达十分相近，但实际观察成品后却能发现，在正义女神高达的各部位关节上都体现出了微妙的差异。由今井康博负责制作的本款模型，虽说是以1/100比例的能天使高达为基础框架，但在细微部位加入的新要素却令整体得到了全新的高精度再现……

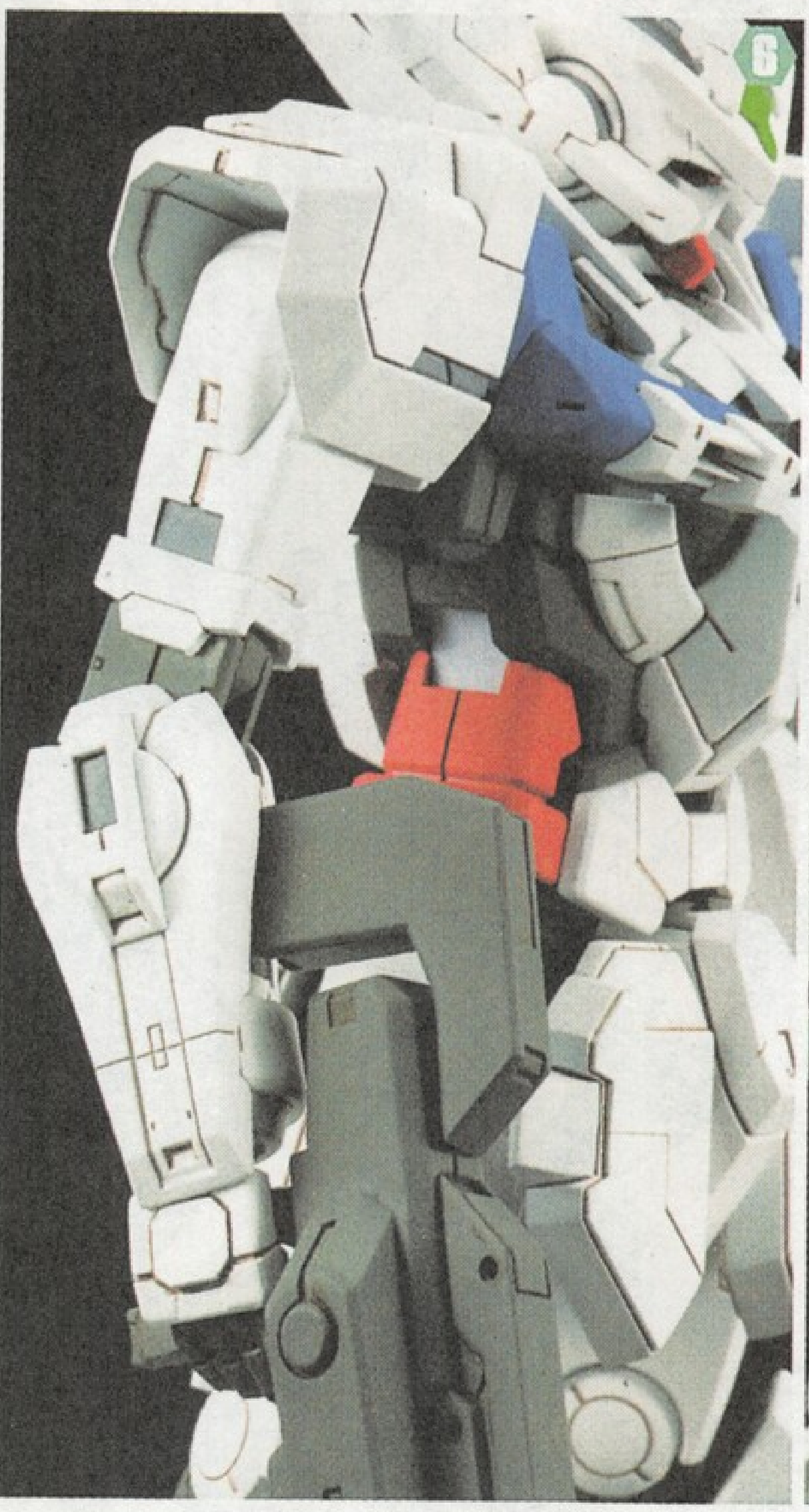
Mobile Suit GUNDAM 00
GNY-001 GUNDAM ASTRAEA BANDAI 1/100scale plastic kit GN-001 GUNDAM EXIA CONVERSION

BANDAI 1/100 scale Plastic kit

GNY-001 GUNDAM ASTRAEA modeled by Yasuhiro Imai

只有1/100比例的模型才可以表现出来的细微部位与活力感！

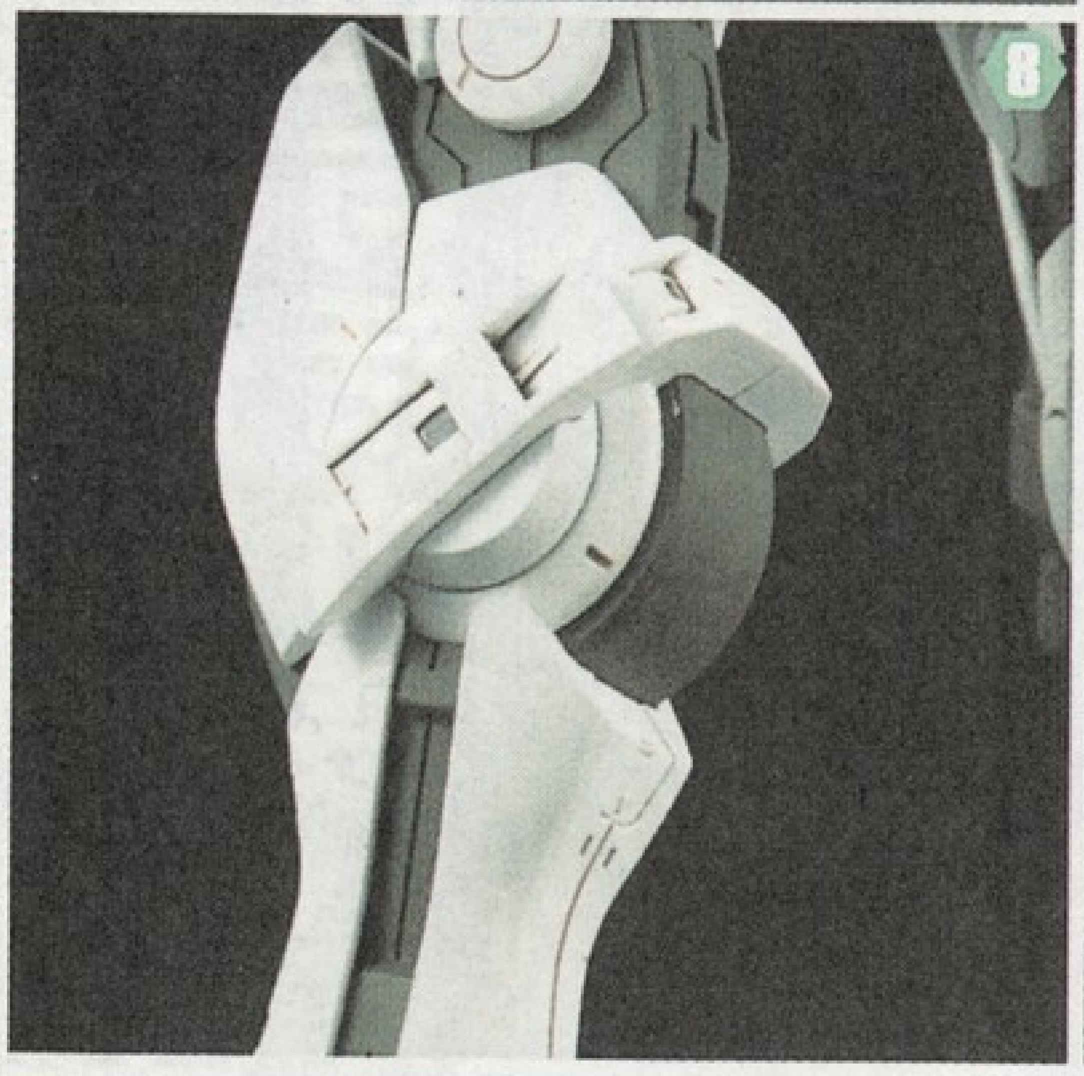


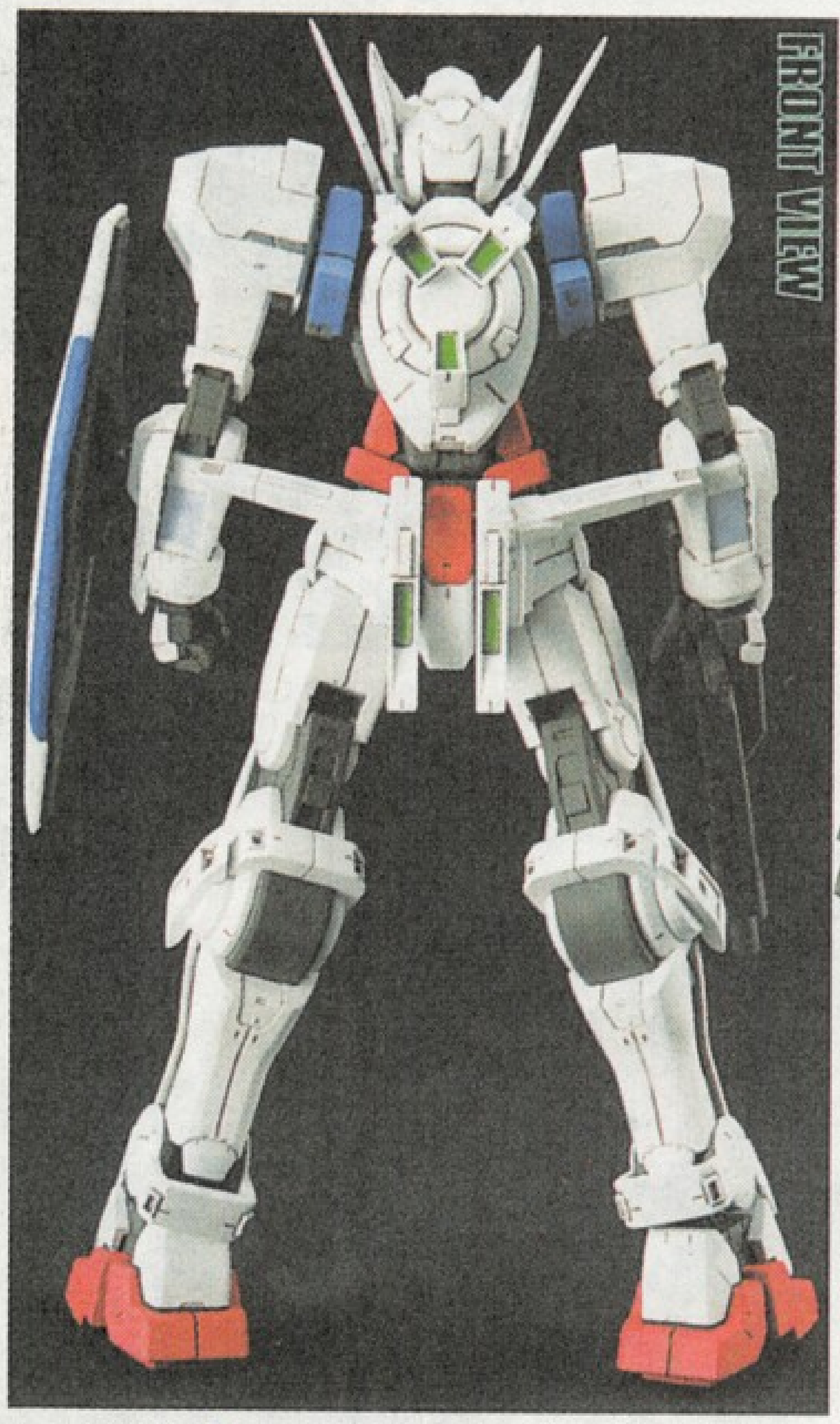


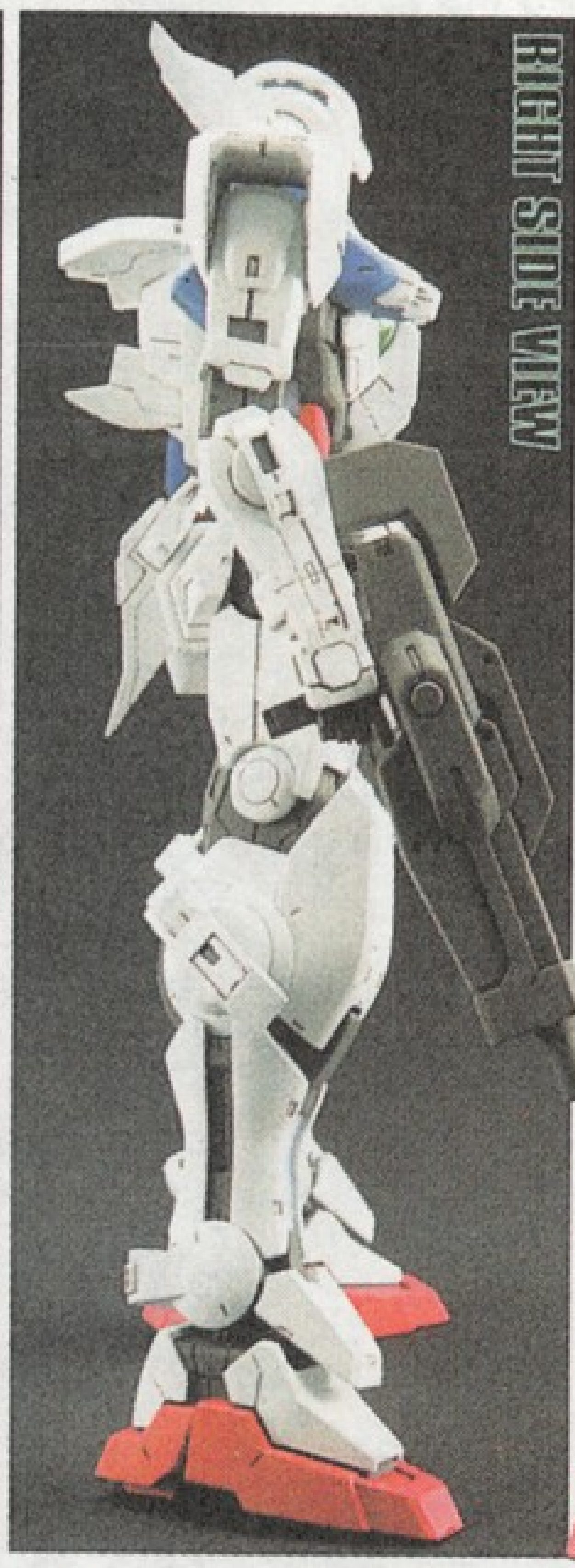
完成这款胜利女神高达的根本原因。

胜利女神高达特点解析！

首先是头部，胜利女神头部的V字型天线状零件要比能天使的要短一些。其次，在其头部周边的零件轮廓也都十分鲜明，肩部的大型V字天线的设计也很到位。前胸部机师驾驶舱周边的设计结构与能天使高达比较相近，但后胸部的GN引擎却有较大的差别。还有，胜利女神肩部的装甲也是采用了全新的结构设计。而武器方面，这两袈机体的装备也是十分类似。







胜利女神高达

BANDAI 1/100比例可动式模型 能天使高达的改良版

制作者：今井康博

伴随着今年火热上映的 机动战士高达00 TV版动画，BANDAI公司又接连推出了以能天使高达为首的1/100比例高达00模型。而本款由今井康博负责制作的胜利女神高达就是以能天使高达为原型制作出来的。既然是以能天使高达为基础制作出来的，那么他们两者之间就一定会有着很大的相似点……尤其是下半身，胜利女神与能天使几乎达到了可以互换的程度……但要说上半身，胜利女神还是有很多经过改良的部位的。

■头部

前面部位加入了芯片形状的零件，侧面的耳部采用了刚上市的新型材质塑料，脸颊部位则进行了细微的消减作业，使得胜利女神的脸部看起来更加的纤细……头后部也是进行了重新设计，在各个零件的组合位置上，进行了一些改良性的变更……并且，由于头部天线部位的变更，双眼部位也随之进行了调整。

■身体

为了最大限度的展现出胜利女神高达的特点，制作者在其腰部可谓是下足了功夫：：连接身体各部位的管线部位全部在内部加入了薄质塑料，就连机师驾驶舱部位也都进行了同样的加工处理。还有，还在胜利女神的腹部增加了全新制作的装甲。肩部的V字型天线也一并使用了全新材料制作，并在安装时对其进行了消减作业，使V字型天线的形状也发生了一定程度的变化。另外，在胜利女神背部的GN引擎部分，几乎完全是脱离了能天使高达，重新制作的。

GNY-001 GUNDAM ASTRAEA

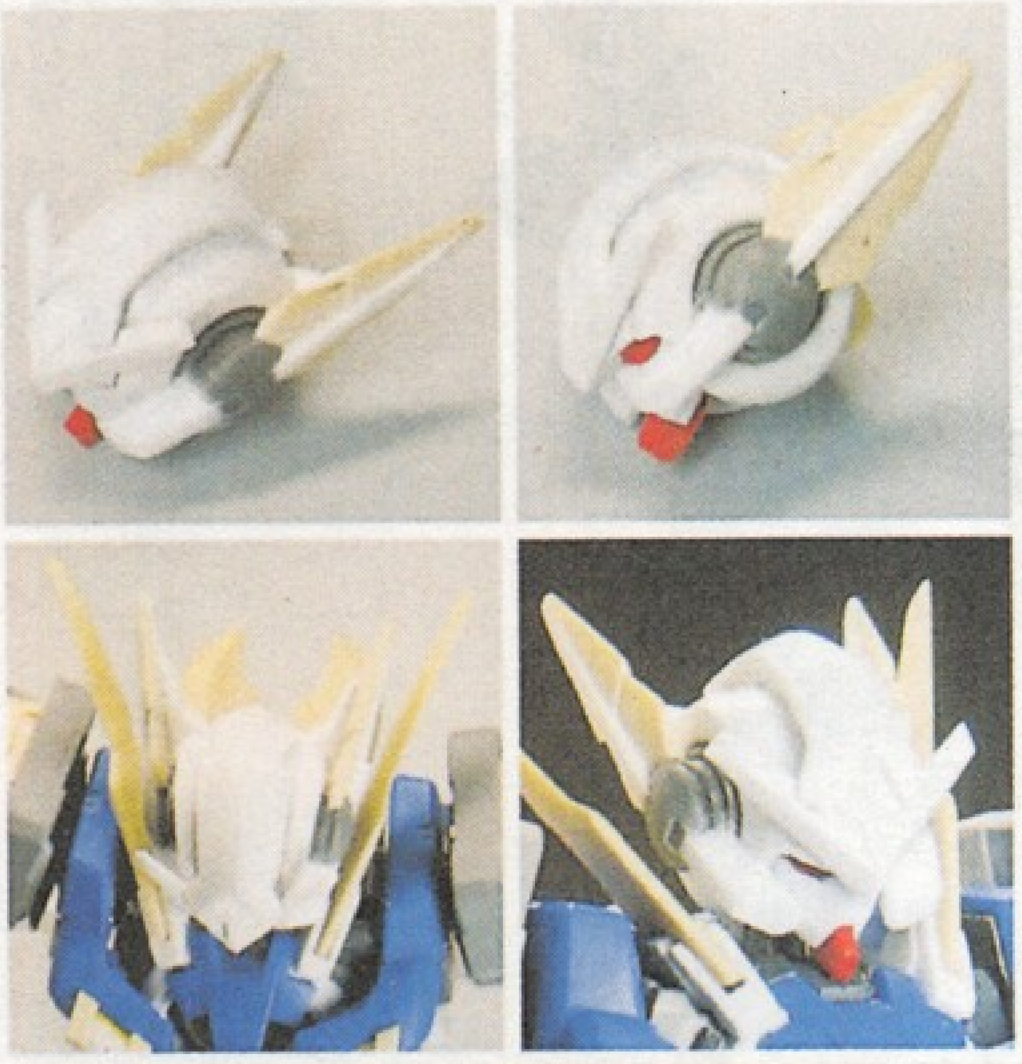
对比小型号（如1/144比例）的模型就可以看出，有些东西必须要求作品的比例达到1/100以上才可以表现出来……这也是今井康博采用1/100比例来

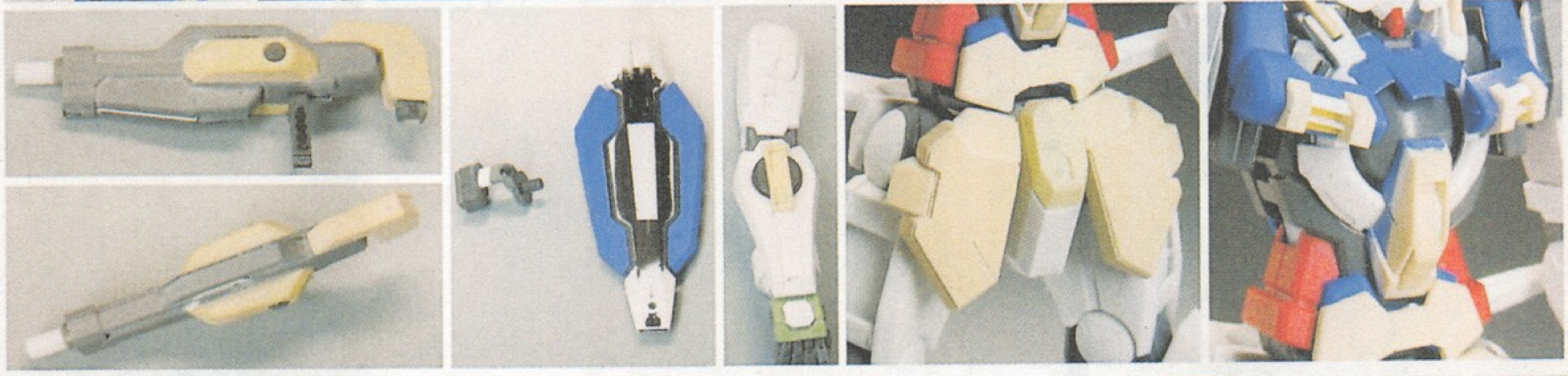
Mobile Suit GUNDAM 00
GNY-001 GUNDAM ASTRAEA BANDAI 1/100scale plastic kit GN-001 GUNDAM EXIA CONVERSION

GNY-001 GUNDAM ASTRAEA

➡ 1/100比例能天使高达与胜利女神高达的对比图。这两架机体的整体外形看似十分相近，但还是有着很多不同点的。使用了相同设计结构的胜利女神高达与能天使高达的下半身部分差别不是很大，重点的差别部位都集中到了这两架机体的上半身……首先是头部，从头顶的天线状零件到眼部以及脸部的装甲型零件，头部的差别可以说是一幕了然……接下来是肩部的装甲部位，胜利女神高达的肩部装甲还处于试作阶段，看起来的确不如能天使高达的完成型肩部装甲……围绕着这两架机体的胸部来看，胸前的大型天线状零件、机师驾驶舱的整体形状等等部位也都有比较清晰的区别。最后要说的是腰部的装甲，能天使高达的腰部装甲明显要比胜利女神高达的轻便许多，这可能是为了对应自身高运动性的特点……

下面展示的图片都是未完成阶段的胜利女神高达。从下图中大致也可以看出胜利女神高达整体上的改修重点部位。其中，未上色的部分都是在改修中需要使用全材质





■腰部

胜利女神的这个部位也与能天使有较大的区别。主要是腰部的装甲零件，采用了左右分开式的设计，并与中间部位的红色零件分开来制作。这样一来，胜利女神的腰部轮廓就变得更加清晰分明。还有，激光军刀的插入零件部分也进行了再次加工。

■腕部

要说胜利女神高达的另一大特色，那就是双肩部位的方块型装甲了。由于是试作机的关系，胜利女神的肩部装甲还只是个雏形，看起来显得非常的脆弱……还有，在胜利女神的腕部也加装了与原作设定画完全相同的护盾固定用装置。而手部前端也是采用了与能天使不同的全新设计。

■脚部

从脚部的整体结构上看，胜利女神与能天使是基本相同的，但胜利女神在各个细微部位上都做出了相应的再次修整，使得整体上的视觉效果要好于能天使。

■武器

试作型的激光来复枪，是以一根塑料棒为原型进行精细加工后完成的。还有，在胜利女神的前腕部还增设了辅助固定激光来复枪用的零件。护盾方面，也是分成了3个部分来制作。首先完成的是护盾两边的蓝色部分，之后将其与中间白色的核心相组合，最后再在中间部位进行修整增加了黑色的涂装。

GN-001 GUNDAM EXIA

BANDAI 1/100scale plastic kit
GN-001 GUNDAM EXIA
modeled by Naofumi Matsumoto

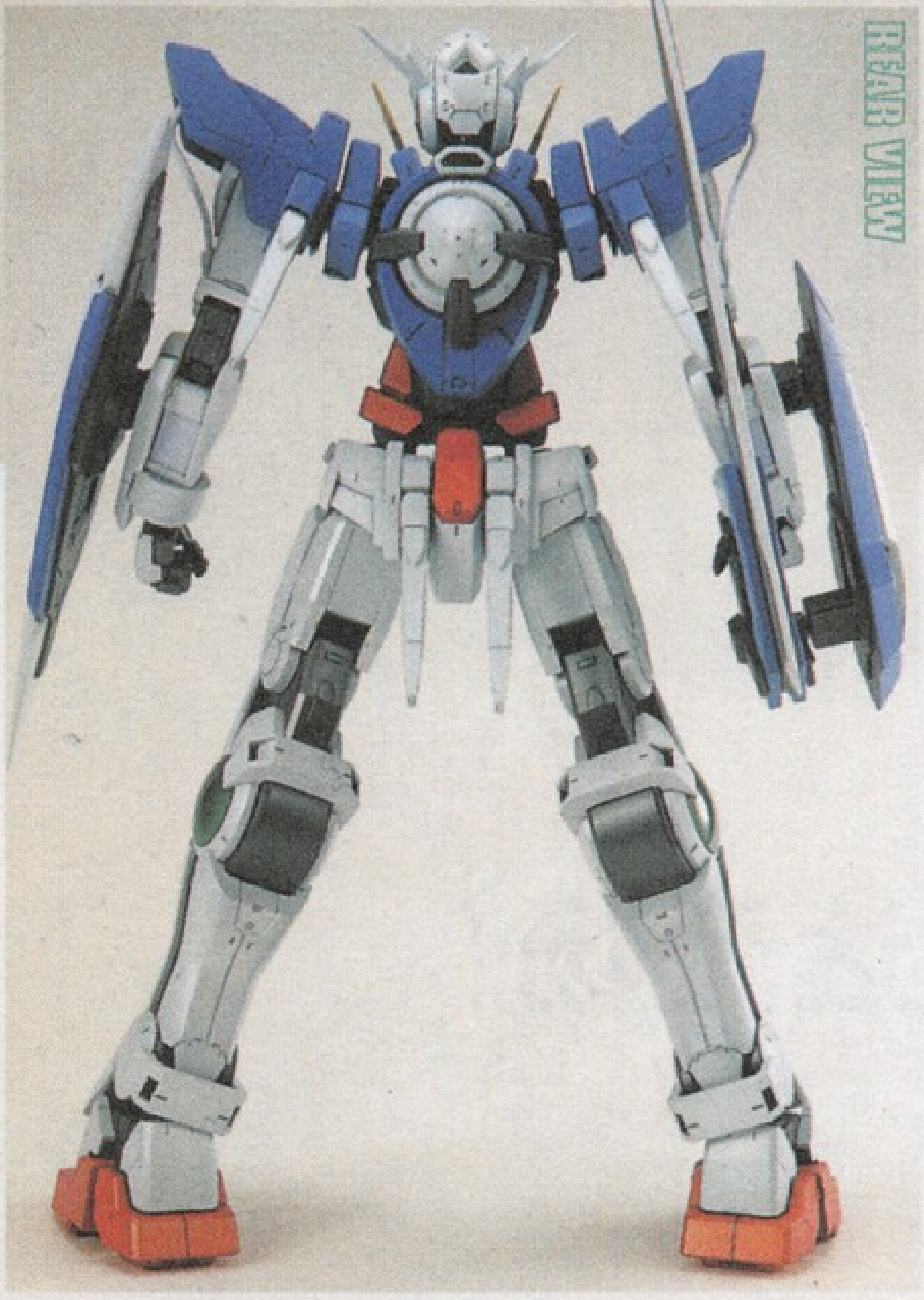
能天使、战争确认、根绝开始

以精细的做工完成的
1/100比例可动型能天使高达登场！

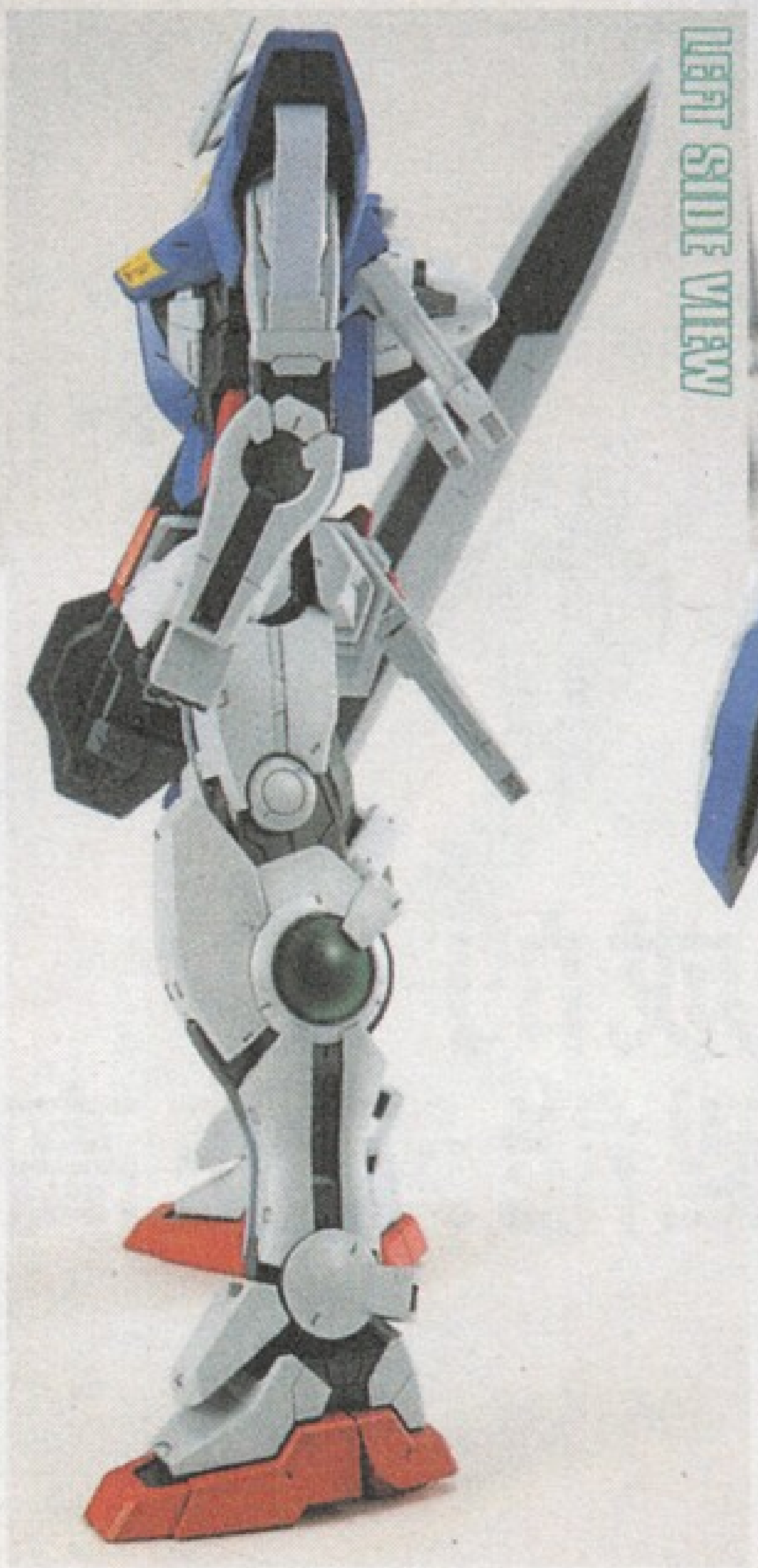
Mobile Suit GUNDAM 00

GN-001 GUNDAM EXIA BANDAI 1/100scale plastic kit GN-001 GUNDAM EXIA

GN-001 GUNDAM EXIA



REAR VIEW



LEFT SIDE VIEW

FRONT VIEW

经过大幅改良的整体结构与细部修饰，尽显设计者的独特的风格！

GN-001 GUNDAM EXIA

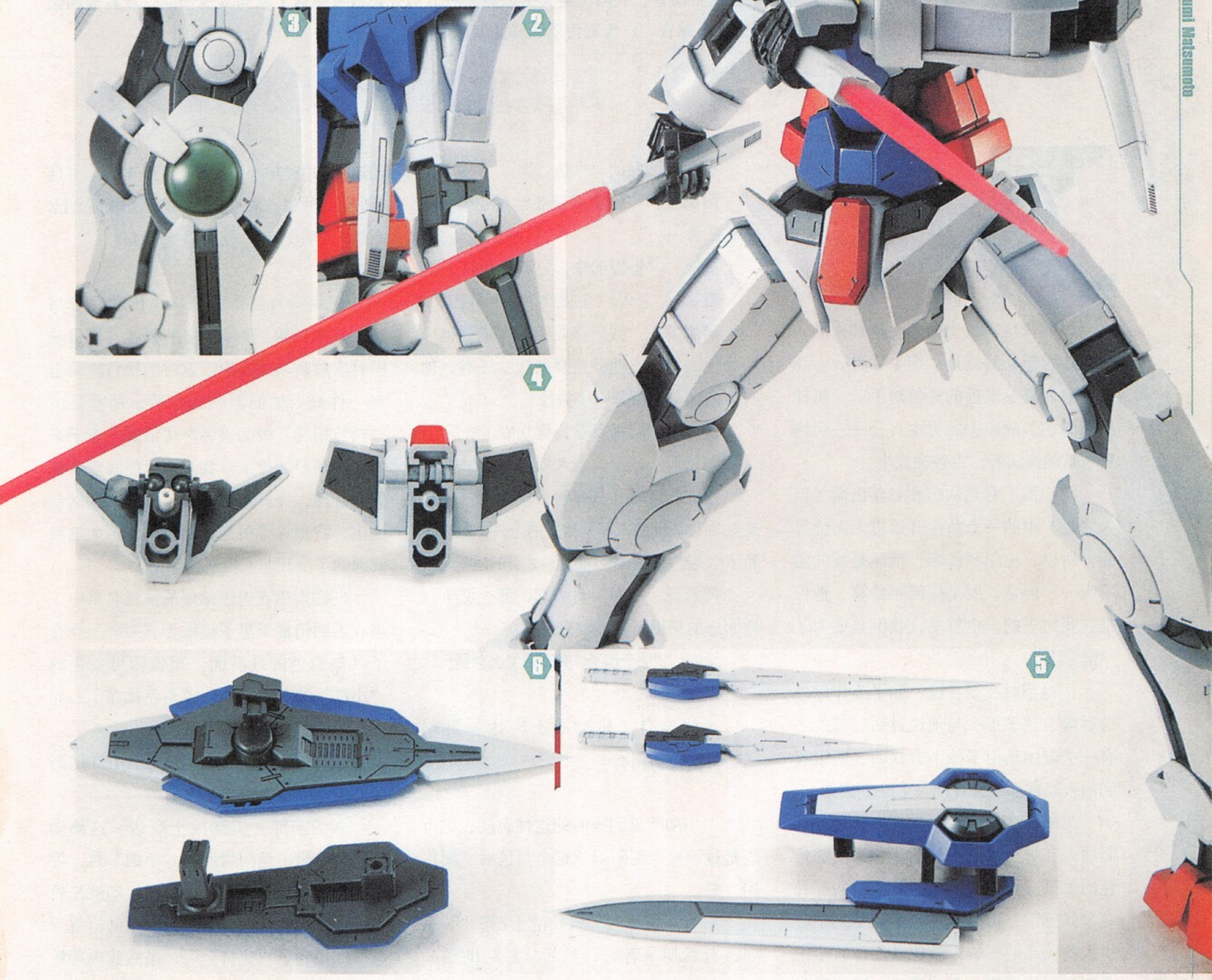
CHECK THIS BOX!

1/100比例GN-001能天使高达
价格..2415日元已发售
发售方..BANDAIHOBI

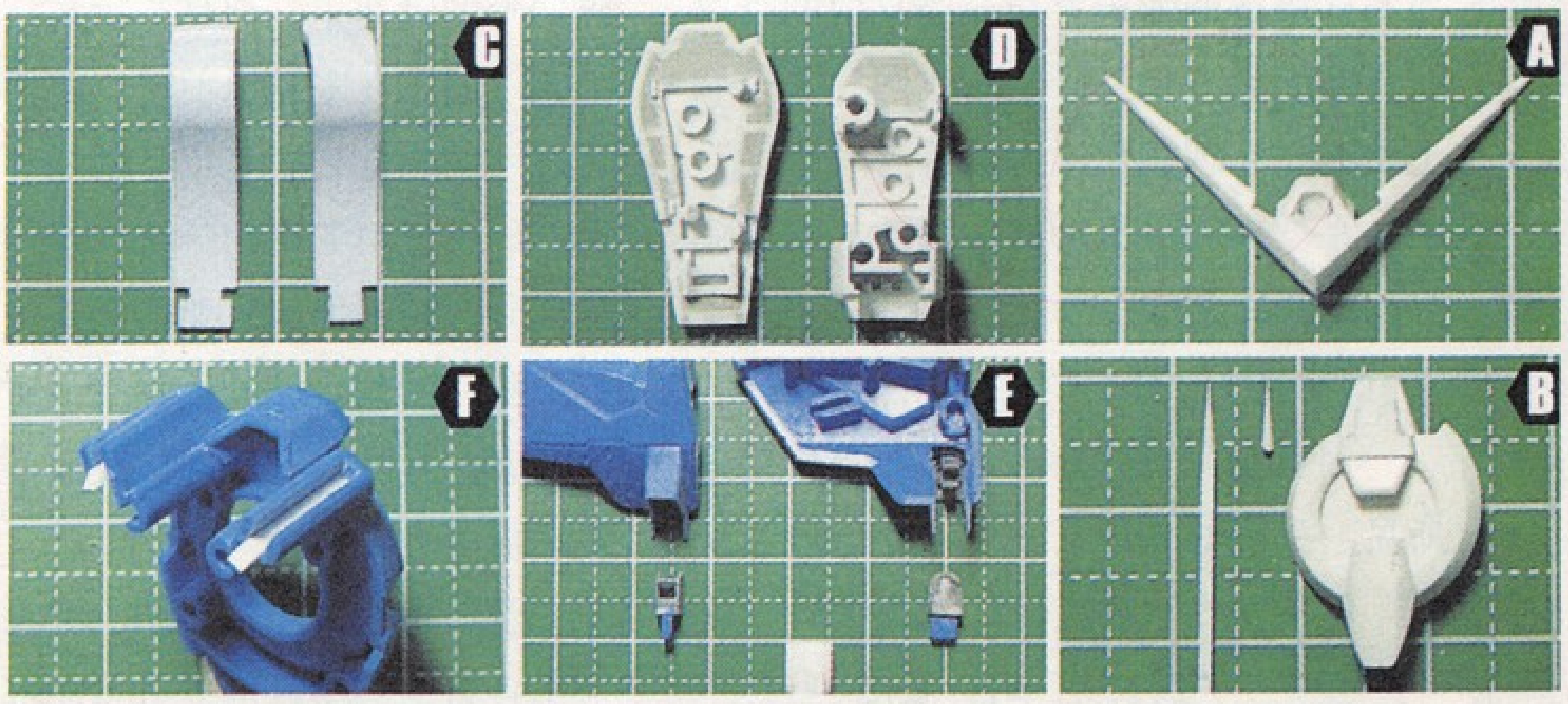
COLORING DATA 能天使高达

BANDAI 1/100比例可动高达模型。
“很是漂亮的机体啊”……详细大多数人在看到本款模型后都会有这种想法的。尤其是在颜色上的搭配，让人看起来觉得很舒服……虽然本款模型的零件相对较少，但从整体上看，纤细的轮廓却能体现出轻便、简洁的特色。

1.眼部、头部两侧等部位都进行了加强质感意识的涂装作业。天线状零件部位也进行了修整
2.肩部下方的长条状零件就是激光剑的剑柄部分。随本款模型还会附赠收纳后与使用时两种不同仕样的激光剑。
3.能天使身体中的各个关节部位的内侧，都进行了特别涂装，体现出了独特的质感。
4.腰部装甲的特写图。前后两部分零件的背面也都进行了细微修整。
5.GN短剑与长剑也都是需要重点修整的部分。除此之外还要对外部进行精细的涂装。
6.平时非常隐秘的盾牌内部大曝光。外部的精细程度自不必说，就连内部也决没有偷工减料。



A .V字型天线的前端采用了塑料粘合延长技术，使整体的长度有所增加。
B.此零件位于能天使高达头部的侧面。
C.图中的零件是连接能天使高达腕部用的，组合之后被隐藏在腕内部中。
D.腕部侧面的零件，在组合之后还充当盾牌的辅助固定零件来使用。
E.肩部的装甲。其下面多出来的长方形插槽是用来连接激光剑收纳装置的。
F.肩部的装甲。在其上方的两个横向插槽用来与天线状的零件相互连接。

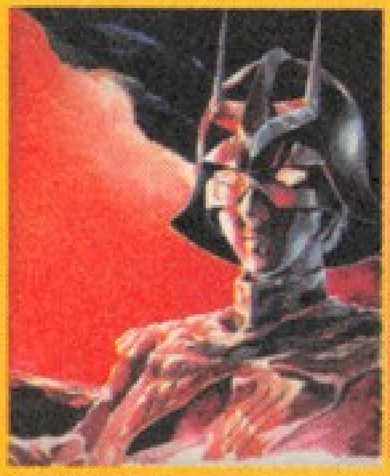


夏亚的声优——池田秀一初次发言。与赤色彗星共生的27年

「夏亚的镇魂歌」

池田秀一简历：1949年12月2日出生于东京都。 从儿童时代就开始做演员， 在1979年的《机动战士高达》中为夏亚·阿兹纳布配音，获得了巨大的人器人气。另外还给《高达》系列其他作品以及其他动画、ova、海外电影进行了 配音、广告宣传以及解说工作。

第3章——与《高达》紧紧联系在一起的朋友们



阿姆罗·雷～古谷彻先生

说起《机动战士高达》这部作品，最先让我想到的就是“那个”男人。那个被称为夏亚永远的竞争对手、《机动战士高达》故事中的男主人公——阿姆罗·雷的饰演者，古谷彻先生。

“小彻”君是从昭和43年出演《巨人之星》中的一个角色开始进入声优界的，所以，论起辈份来，他还是我的前辈呢……但是，要是按照年龄算，他可是在我之下的，也就是说我倒是成为了“前辈”。

记得当时在录音棚，除了工作以外的时候，几乎很少与他说过话。可能还有一个理由是由于他不会饮酒，所以我们两人经常都不会在同一个地方遇到。

另外一个比较重要的理由就是，我们两人在《机动战士高达》中饰演的角色的关系。每当我们两人见面后的那种“紧张感”，可以说多半都是受到了剧中人物关系的影响。就像是原作故事中夏亚与阿姆罗第一次相遇时，因为紧张而有些颤抖的阿姆罗与充满自信的夏亚在真实生活中的一张“对比图”……如上所说，在现实生活中的我与“小彻”的关系就如同《机动战士高达》中夏亚与阿姆罗的关系一样。

阿姆罗：“那、那个，您的名字是？”

夏亚：“夏亚·阿滋纳布鲁。如你所见，我是个军人。”

阿姆罗：“夏亚。”

夏亚：“拉拉，开车吧。要慢一些。”

拉拉：“好的，大佐。”

阿姆罗：“他就是夏亚？夏亚……阿滋纳布鲁……”

夏亚：“慢慢的来，好嘛？拉拉。”

夏亚：“怎么了？阿姆罗君，下车吧。”

阿姆罗：“我应该是第一次遇到他……为什么会知道他就是夏亚呢？还有，他身旁的那个女孩是……拉拉？”

夏亚：“阿姆罗君，你几岁了？”

阿姆罗：“十、十六岁。”

夏亚：“哦，真年轻。阿姆罗君，虽然站在你面前的人都是敌方的士兵，但我也希望你能够多少说声“感谢”之类的话吧。”

阿姆罗：“对、对不起，那、那个，谢谢您的帮助。再、再见！”

夏亚：“那个孩子，究竟是怎么会是？”

（摘选自《机动战士高达》第34话——宿命的初会）

“小彻”见到我时的这种态度，也可能是过于投入到阿姆罗这个角色后“副作用”吧。

在为剧场版的《机动战士Z高达》系列进行后期录音时，虽然从最初的作品（《机动战士高达》）开始到现在已经时隔20年的时间了，但是当我与“小彻”君两人一起站在麦克风前时，我们两人都不可思议的感觉到了“当年的那种气氛”！没有经过任何的事前排练，我们两人瞬间就回到了阿姆罗与夏亚的关系中。身为夏亚的我，看到自己的最强竞争对手阿姆罗还活着，并且没有任何的改变后，一种喜悦之情由然而生。

虽然我与“小彻”两人并没有像对方道出各自的感受，但双方可能都非常清楚的知道，“对方一定也是与自己一样”。并且我们也都相信，来到剧场中观看《机动战士Z高达》的朋友们也一定会感受到的。

在我参与制作剧场版《机动战士高达》系列的第1弹时，也是著名的松竹映画首次放映动画电影。这时的松竹映画也有一件最令他们困惑的事情，那就是由“松竹招牌”级的著名声优倍赏千惠子来演绎阿姆罗的母亲。我多少也能够理解他们的心情，并且能够与知名的女声优同台演出，我也觉得很是荣幸。但，不久之后就遇到了令我非常愤慨的事情。

问题发生在电影结尾的演员名单中，当我看到倍赏千惠子被做为“第一”登在了其他角色的最前面，而做为男主角的“小彻”的名字却与普通角色排在了一起……

愤怒之下的我，立即向SUNRISE的高层们反应的此事。

做为演绎《机动战士高达》这部动画的第一男主角阿姆罗的“小彻”君，可以说是这个作品的象征性人物。却被松竹映画“鄙视”，而只是做为配角的倍赏千惠子却得到了“优待”……虽然我也理解松竹映画想要借她的人气为动画做宣传，但做为《机动战士高达》主创人员之一的我，丝毫没有给松竹映画面子！因为做为演员，至少我们的地位应该是“平等”的，完全没有理由低人一等……

做为专门演绎动画角色的我们与出演电影的倍赏千惠子都被称作“声优”，不论是电影演员、电视演员还是舞台演员，做为声优来说，都应该遵守按照角色的轻重来“划分”的规矩。

还有一个最重要的原因，在来观看

《机动战士高达》剧场版的观众中，大多数人都是为了来看“小彻”演绎的阿姆罗或是我演绎的“夏亚”的！

有着这么显明的理由，SUNRISE与松竹映画也很快的就接受了我的提议，变更了电影结尾时的“演员排名”，将“小彻”的名字放到了首位。

记得“小彻”曾经对我说过：“池田君，我通过演绎阿姆罗这个角色，终于成功的从“星飞雄马”中解脱了出来，正式的成为了一名真正的声优！”

他在演绎完业界的大作，《巨人之星》后，就一直被剧中的热血少年“星飞雄马”的影子所牵引。以致于经常会无意识的以星飞雄马的身份来演绎其他的角色。我也能够相像到，当他非常认真的接受了“阿姆罗·雷”这一角色时的那种样子。但自从他开始正式演绎阿姆罗·雷这个有着与热血少年星飞雄马完全相反性格的角色后，就开始逐渐的将他原有的那种“热血”性格替换成了现在的样子。

比较有意思的是，当初我与“小彻”见面时，他可是“滴酒不沾的，在这十年的时间里，他也学会了饮酒，现在他的酒量已经超越了我这个连续饮酒40年的人了。

实在没有想到，我居然会在这方面输给了“阿姆罗”……

米莱·野岛～白石冬美小姐

说起《机动战士高达》来，有一个人也是必须要提的。她就是演绎米莱·野岛的白石冬美小姐。在我还小的时候，她就曾在广播剧中有过惊人的表现。在继《无敌钢人 泰坦3》后，能够再次与白石冬美小姐合作，令我感到无比的荣幸。

在《机动战士高达》的录制现场，富野导演每回都要很仔细的亲自嘱咐工作，不过我倒是从来的没有看到过，富野导演与白石冬美小姐之间有过激烈的交谈。虽然偶尔也会看到富野导演提出一些对表演上的指示或要求，但每次白石冬美小姐都会用一声非常可爱的“是”来回应……这看起来到不像是回应富野导演，而更像是白石小姐在练习剧中的对白一样。一般这时的富野导演都会面带复杂的表情，然后很“无奈”的点点头，这也可以看作是对白石小姐充满自信的表演给与了肯定的意思。

巴欧罗：“赶紧搬运所有高达相关的物品。”

布莱德：“是，舰长。非常幸运的是，我军有1名机师操作高达，正在帮助运输刚加农与钢坦克。”

巴欧罗：“操作高达的机师是谁？”

布莱德：“我们还没有进行确认……”

巴欧罗：“……那，那就在搬运作业完成后，立刻命令白色要塞离开7号殖民地……”

布莱德：“遵命。但是，白色要塞上的操作人员都已经……”

巴欧罗：“领航等部分的操作可以交给电脑来完成。”

布莱德：“但，但是……”

米莱：“那、那个，我有操作宇宙运输艇的执照，可以的话，不知能否帮上忙呢？”

巴欧罗：“你、你是？”

米莱：“我叫米莱·野岛”

巴欧罗：“……哦，你是野岛家的孩子……”

（摘选自《机动战士高达》第2话——高达破坏指令）

要是按照年龄来算，白石冬美在“高达”小队中可以说是队长级别的了。但她却完全没有领导的威严感，反而更像是个“可爱的小妹妹一样的大姐姐”……我也经常会撞见，白石冬美与饰演阿鲁蒂西亚的井上瑶、饰演克劳雷·哈蒙的中谷弓子等人在一起吃饭时，他们与白石姐姐一起探讨一些人生问题等等……还有另外一点，白石冬美也是非常受人尊敬的，在这么长时间的合作中，她是“高达”小队里唯一一个能够保持住较好身材的先辈。

白石冬美在进行演绎时，总是赤裸着脚底。询问她后，我才得知，原来这是她每次都能够以轻快的步伐，瞬间来到麦克风前的“小秘密”。

龙：“气死我了，无论是那个家伙都擅自做主……”

布莱德：“拜托了，龙。”

龙：“交给我了。即便是将他（阿姆罗）打倒，也会拖回来的。”

米莱：“龙，我也想去。带上我吧。”

龙：“那、我们马上就回来。”

布莱德：“好的，……隼人的话也太直白了。”

米莱：“我们，是不是对阿姆罗的事过于较真了呢？”

布莱德：“大家都有一件事情没有考虑到。”

米莱：“没有考虑到的事情？”

布莱德：“在阿姆罗离开之后，身为指挥官的我感觉十分的不安……”

米莱：“不安？”

布莱德：“我觉得你也是一个本命星非常好的女孩。但是，我却……自从阿姆罗出走以后，我心里就越来越感到极大的不安。这究竟是怎么回事呢？”

（摘选自《机动战士高达》第20话——死斗！白色要塞）

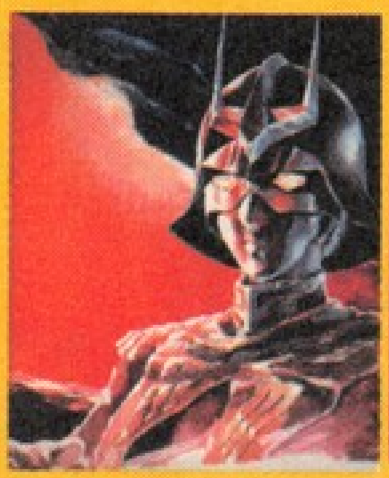
白石冬美也有这样一个小的故事。

那是在《机动战士高达》的录音工作刚刚开始的时候，当轮到白石冬美说“我是米莱·野岛”时，她却非常认真的错说成了“我是米莱”。其他的人都感到惊异，但当时的白石冬美却很“镇定”的继续往下念……她的这种超常的“镇定”，甚至使得在场的其他人都认为“不会是自己听错了吧？”我至今还清楚的记得，当被富野导演提醒后，她却以一句就像是毫不之情的外人一样的“啊，是吗？”给打发掉了……

白石冬美虽然不会喝酒，但在聚会时，往往会被永井等人当做必要的同伴拉来一起参加晚宴。在这种场合，难得一见的白石冬美也会讲一些非常有意思的事情。每次听到她讲的话题，我都感觉非常的惬意。在与她的谈话中，永远没有上下辈份之别，她总是能很自然的降到与我相同的辈份来高兴的聊天。

在我的心中，白石冬美真的是一位

可爱的大姐姐。



布莱德·诺亚～铃置洋孝

饰演白色要塞的舰长，布莱德·诺亚的男人就是～铃置洋孝。说起他，那可是在我的处女作演出《无敌钢人 泰坦3》中出演主角的男人。对于我来说，铃置洋孝是我进入声优界后结识的第一个朋友。

令我至今难忘的一个场面，当我刚刚进入《无敌钢人 泰坦3》的录音现场时，“哦！是次郎！”曾被这样称呼过。铃置洋孝与我是同一年出生的，由于他是在大都市·名古屋出生的，所有以前我参与演出过的许多部电视剧他也都有看过。

实际上，我这个人是不怎么喜欢与自己相同辈份的人一起喝酒聊天的，但是铃置洋孝却是个例外。他身为联邦军的士官，居然能与我这个吉翁军的人成为好朋友，一起喝酒聊天。这是多么的不可思议啊……当然了，在我们两人之间，并不存在联邦与吉翁的敌对关系……

母亲：“你不喜欢这样吗？”

阿姆罗：“不是不喜欢，但我也要为朋友们着想。”

布莱德：“您就是阿姆罗的母亲吗？”

母亲：“阿姆罗麻烦您照顾了”

布莱德：“那里，我们才是一直依靠着阿姆罗的努力才活到现在的。”

母亲：“不、不会吧……”

布莱德：“不、这是实事。就说今天的这件事，您也亲眼看到了吧。”

母亲：“是啊！是啊……”

布莱德：“阿姆罗君，你怎么打算的？我们可要出发了？”

阿姆罗：“我、想想。今、今后多多保重。妈妈。”

布莱德：“那就告辞了。您的孩子就交给我了。”

母亲：“……阿姆罗……”

（摘选自《机动战士高达》第13话——再会、母亲……）

我不喜欢与同年龄的人一起喝酒还有另外一个原因。不知为什么同年龄的人在一起喝酒，总是会相互说一些很“愚蠢”的话，或是相互哭诉、说一些自己伤心的事情。我是非常厌烦这种气氛的。唯独在与铃置洋孝一起喝酒的时候，这种我令我非常厌烦的气氛会完全从酒桌上消失。也正是因为这个原因，我才能与铃置洋孝一起喝了30年的酒。

“你（铃置洋孝）可不能比我先走一步哦。我可是比你大两个月的。要按照顺序来。”

这段话是我与铃置洋孝在为剧场版的《机动战士Z高达》做完最后的配音工作后一起喝酒时定下的约定。那时，我们两人正对平成15年去世的一位一直以来的好同事——井上瑶而感慨……

没想到，那时定下的约定，他（铃置洋孝）却没有遵守……

盖鲁玛·扎比～森功至

在《机动战士高达》中演绎盖鲁玛·扎比的男人——森功至，在幼年时代就与我有过多次的合作经历。

那是我还在读中学1年级的时候，森功至是读高中2年级。我们两人曾一起演绎过获得直木奖的作家——村上元三的名作《次郎长三国志》以及《佐佐木小次郎》。

在这之后的若干年，森功至主演了《MAHAGO!GO!GO!》、《科学忍者队》等等动画作品中的男主角，逐渐的成为了动画界的一颗明星。

盖鲁玛：“好久不见，夏亚。这可不像你啊，为了联邦的一艘战舰来到地球……”

夏亚：“话可不能这么说，盖鲁玛。不，应该称呼你为地球方面军总司令盖鲁玛·扎比大佐吧？”

盖鲁玛：“还是与在士官学校时一样，叫我盖鲁玛就行。”

夏亚：“我这次的目标是联邦的木马战舰。”

盖鲁玛：“哦，就连被称作红色彗星的你都没有能够捕获的战舰，实在是……”

夏亚：“你的意思是说完全没有必要让你来接手这件事？”

盖鲁玛：“不是，身为朋友，我也应该赶过来迎接你啊，夏亚。”

夏亚：“你可不要忘了木马是有能够单独突破大气层能力的最新战舰……”

盖鲁玛：“我知道，以此来推测，基本上可以计算出他们的战斗力。你还要继续执行接下来的追击作战吧？注意及早休息。

夏亚：“那我就恭敬不如从命了。而且，我保证这次任务一旦成功，你就会获得吉翁十字勋章的。”

盖鲁玛：“感谢你能够这么帮助我。难道是奉了基西丽亚姐姐的命令来暗中帮助我的？

夏亚：“哼哼、哈哈哈……”

盖鲁玛：“不要大笑，士兵们都在看着呢。”

（摘选自《机动战士高达》第6话——盖鲁玛出击）

有几次在西方电影的录音现场也与森功至遇到过。但像在《机动战士高达》中这样的合作，还是自从幼年时代的以来的第2次。

“为什么秀一君会是夏亚的声优呢。（笑）”

“为什么小森会是盖鲁玛的声优呢。（笑）”

当我们两人在《机动战士高达》的录音现场见到后相互说出的这段话，至今还是记忆忧新。

盖鲁玛：“啊……怎、怎么回事？”

吉翁兵：“敌人从我们的后方发动了攻击。”

盖鲁玛：“后、后方？”

吉翁兵：“木、木马，木马在我们

的后面！”

盖鲁玛：“……上、上升、赶快上升。”

吉翁兵：“来不及了！”

盖鲁玛：“180度转向。用、用母舰去撞击木马。”

夏亚：“哼哼、盖鲁玛。听到了吗，你去诅咒自己不幸的身世吧。”

盖鲁玛：“什么？不幸的身世？”

夏亚：“对，不幸的身世！”

盖鲁玛：“夏、夏亚，你……”

夏亚：“虽然我与你是好朋友，但你的父亲却做了不该做的事。哼哼哼、哈哈哈。”

盖鲁玛：“……夏亚，你算计我。夏亚……我也是扎比家的后代，决不能白白牺牲。”

摩卡：“敌方一架空母，像我舰冲来。”

布莱德：“什么？不、不会吧……特攻？米莱，上升，急速上升！”

盖鲁玛：“冲啊！！”

布莱德：“全员，卧倒！！”

盖鲁玛：“吉翁公国，万岁！！！”

（摘选自《机动战士高达》第6话——盖鲁玛出击）

相信小森君是万万不会想到，会被我这个比他年龄要小的朋友，在剧中念出“因为你还是个小少爷”这句台词的。

不过，他也确实是一个无论是动画、还是现实中都随意使唤我的，关系非常要好的“小少爷”。

拉拉·辛～潘惠子

下面要说的饰演拉拉·辛的潘惠子小姐，在《机动战士高达》之前，就接连与我一起合作过《来自亚特兰迪斯的男人》这部海外系列电视剧。不久之后又能够在《机动战士高达》中再次有亲密的合作，令我感到非常的高兴。

潘惠子是一位非常“奇特”的声优，她与我之间的组合有着很微妙的平衡感。这也许是由于夏亚与拉拉之间的那种奇特的气氛所造成的吧……总之是一种无法形容的搭档关系。可能谁也没有计算过，在我们两人之间时常会发生各种各样的错误，这可能也是受到了剧中我们两人之间的关系的影响吧。

潘惠子与她所饰演的拉拉，意外的有几分相似之处。就连潘惠子自己都认为她的“灵感”（第6感）很强，并且她曾经还专门学习过西洋占星术，并在一本相关的杂志上连载过数期的相关文章……

拉拉：“什么东西？过来了。”

夏亚：“过来了？是什么？”

拉拉：“是什么呢……究竟、是什么呢？总之是有东西来了。”

夏亚：“佛拉那刚，究竟是怎么回事？”

佛拉那刚：“系统显示不是测试目标。到目前为止，还没有出现过这种脑波共振现象。”

拉拉：“难道是与我有相同能力的人？”

夏亚：“拉拉，你刚才说什么？”

拉拉：“呵呵。感觉大佐是在触摸我的内心……”

夏亚：“我吗？拉拉，不要乱说话。”

拉拉：“是。”

拉拉：“……！，怎么回事？突然、有一种全身麻痹的感觉？”

（摘选自《机动战士高达》第37话——迪基萨斯的攻防）

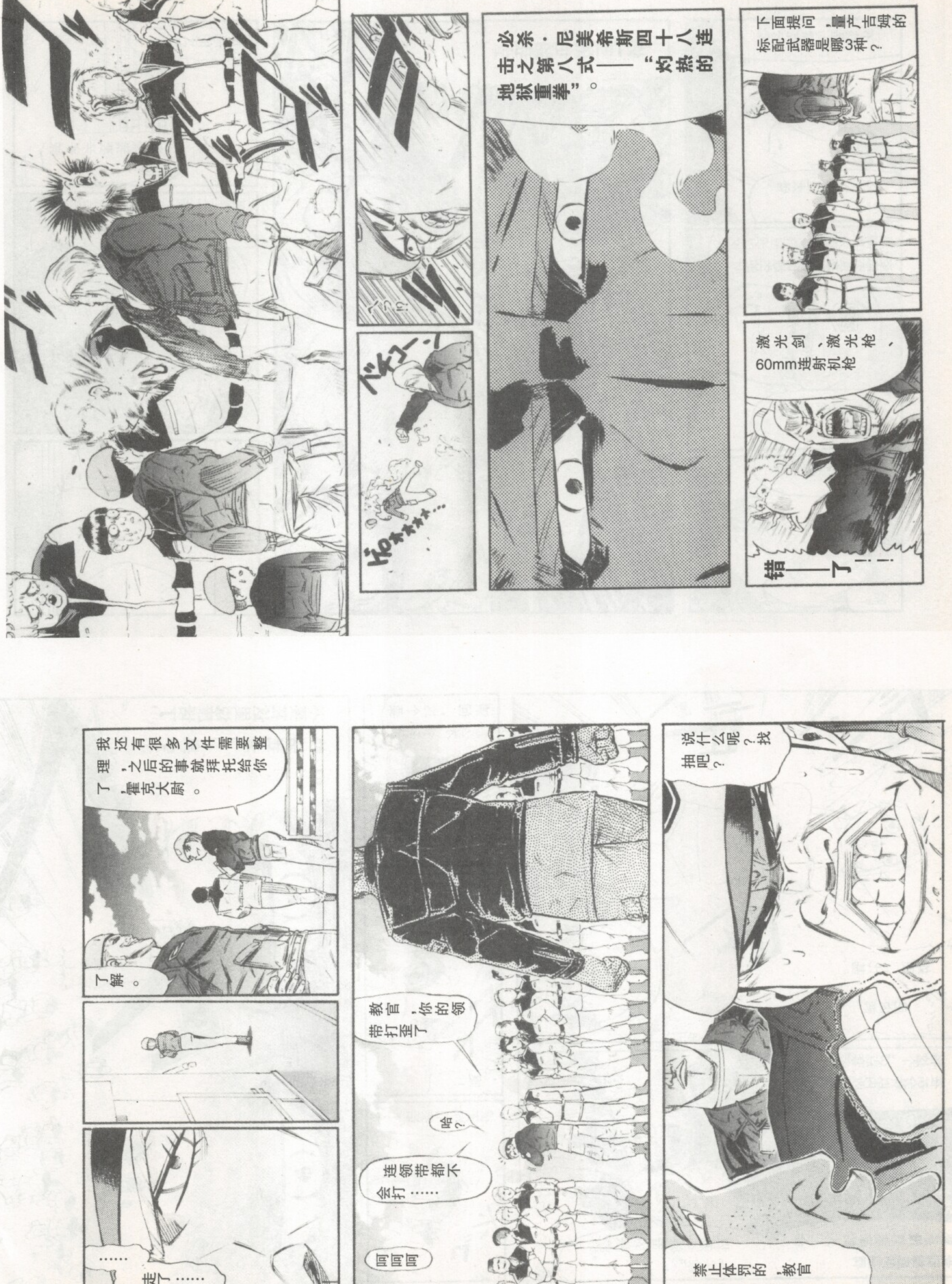
记得在那时，声优同事之间都对潘惠子的占卜十分信任，甚至还造成了一时间的轰动效果。

“池田君，来年的池田君一定会事业兴旺的哦”

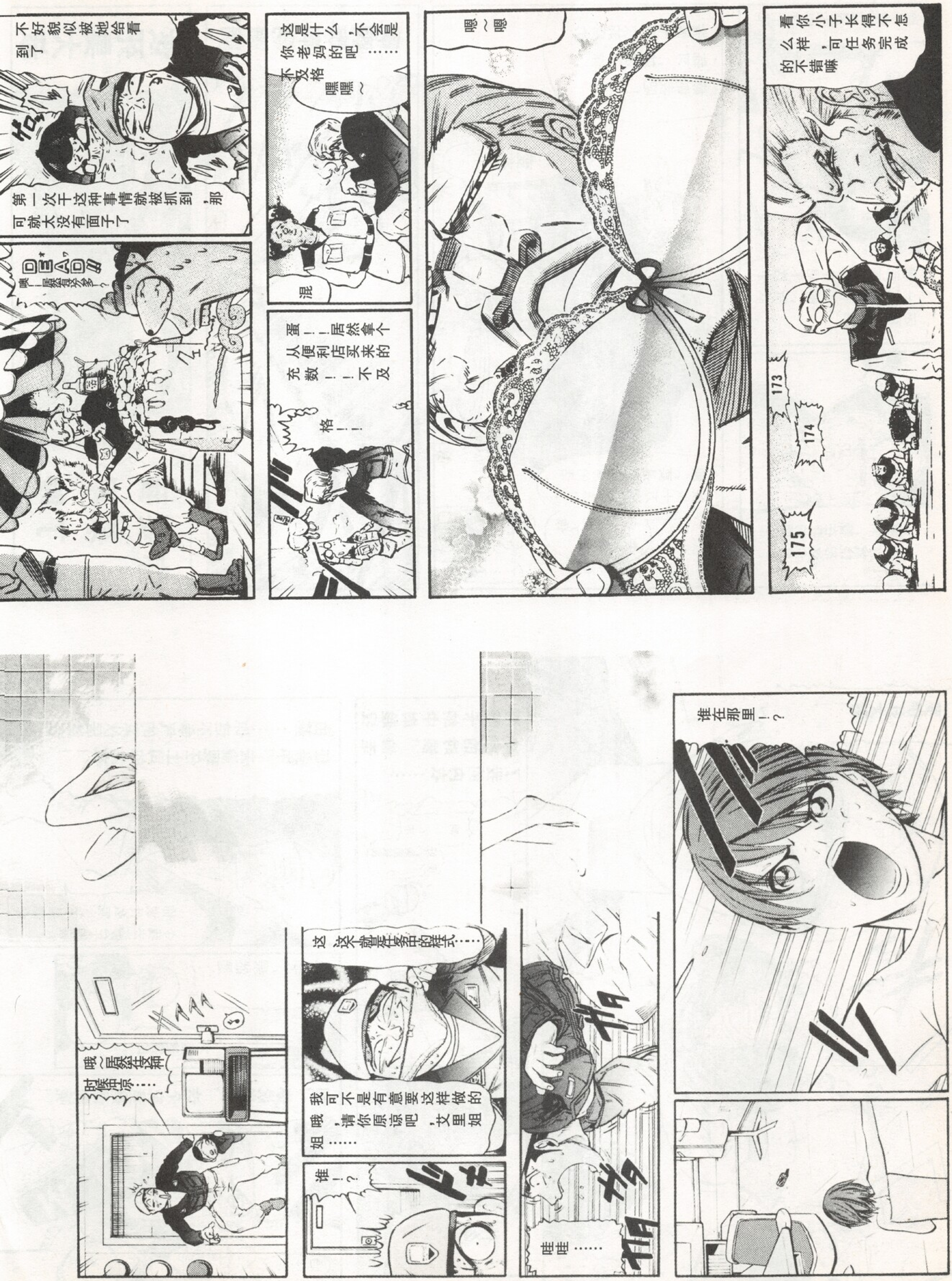
当时，潘惠子对我说的这句多少带有点玩笑似的话，令我至今难忘……但之后的那一年就果然如她所说，我的事业非常顺利。从这儿以后，一向不信奉神灵、现实主义的我，也开始渐渐的相信了……日常生活中略显神秘的潘惠子与我之间配合的也是非常默契的，在邀请她出演剧中我的恋人类角色时，她也是用自己特有的表演方式与我很好的配合。

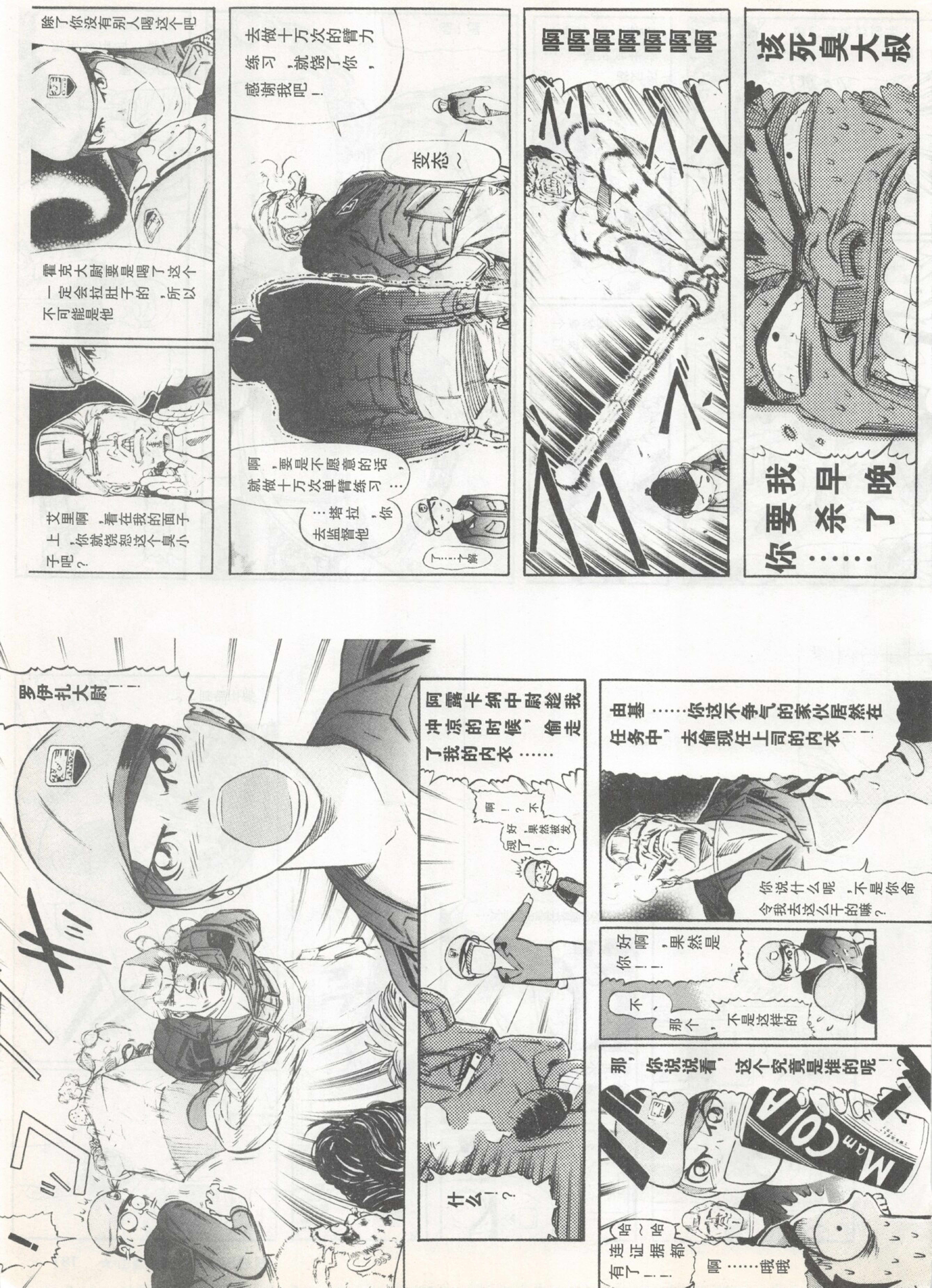
最近，潘惠子的女儿小惠子也逐渐成为了像她一样，深受欢迎的女演员。

人气急速上升！！
超真实的军队漫画？
联邦军所属尼美希斯队
由基・阿露卡纳中尉
吉姆・强袭型的机师
機動戦士ガンダム
round 3「Riders on the storm」
漫画：曽野由大
脚本：クラップス
在这个特龙特补给基地，一只由毫无实战经验的士兵们组成的部队，正要担任讨伐吉翁军残党的任务。
而我的任务，就是来锻炼这些菜鸟机师。
阿露卡纳中尉对于教育士兵可是完全没有经验。大尉，你要多多费心了。
请您放心。
教官啊……
我能够胜任吗……
别担心，好好像霍克大尉学习就一定没有问题。
了了解……

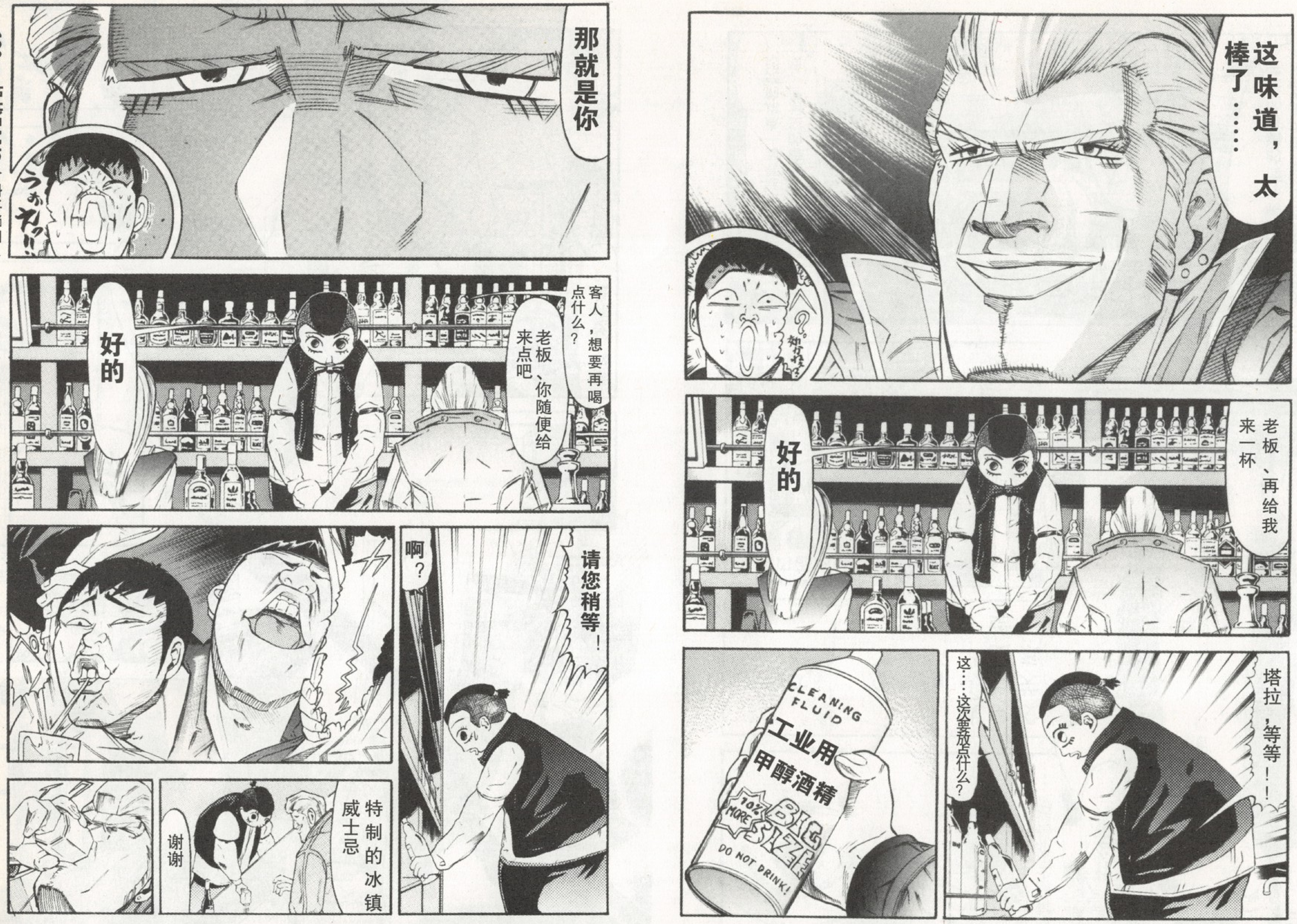

我还有很多文件需要整理，之后的事就拜托给你了，霍克大尉。
了解。
……
走了……
教官，你的领带打歪了
哈？
连领带都不会打……
呵呵呵
禁止体罚的，教官
说什么呢？找抽吧？
必杀·尼美希斯四十八连击之第八式——“灼热的地狱重拳”。
下面提问，量产吉姆的标配武器是哪3种？
激光剑、激光枪、60mm连射机枪
错——了！！

不愧是，霍克老大
这招实在是太管用了
原来身为教官，是应该以这种姿态态度来对待训练生的呀
真是给我上了一课啊
你还站在这里做什么？
哈？
你TM的也给我去！！！
可恶的大叔……
早晚我要亲手做掉他……
基本上大街上的女人们都没有穿这个样式的啊，怎么办呢……
如图，比基尼内裤
以及配套的XX
将这个"3点套装"在15分钟以内收集齐
ブラ=腕立て4回
パンツ=ヒンズースクワット4回
マルキャップ=ケツとび4回
要是没有拿来的人，会受到相应的惩罚
以及3连击的铁拳"奖励"！！
请问，这个要怎么才……
学术界早已证明了"兔子跳"是对人体有害的……
呕！
很无聊的笑话……
不要在这里说废话了，快给我去！！臭小子们！！
是，是……遵命！

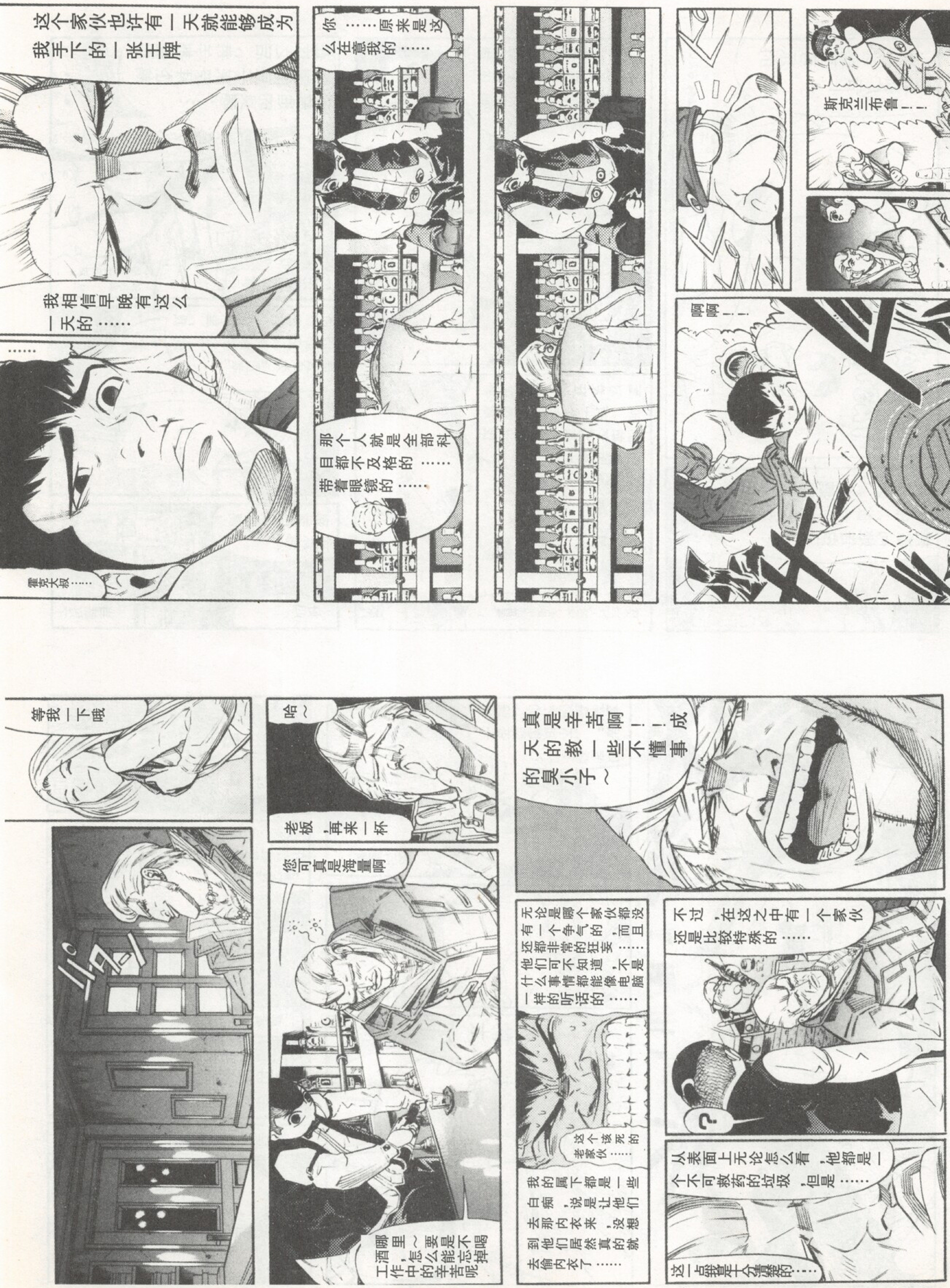

看你小子长得不怎么样，可任务完成的不错嘛
173
174
175
嗯～嗯
这是什么，不会是你老妈的吧……
不及格
嘿嘿～
混
蛋！！居然拿个从便利店买来的充数！！不及
格！！
不好貌似被她给看到了
第一次干这种事情就被抓到，那可就太没有面子了
DEAD!!
噢！居然这么多？
谁在那里！？
哇哇……
这，这个就是传说中的样式……
我可不是有意要这样做的哦，请你原谅吧，艾里姐姐……
谁！？
哦～居然在这种时候出现……


除了你没有别人喝这个吧
霍克大尉要是喝了这个一定会拉肚子的，所以不可能是他
艾里啊，看在我的面子上，你就饶恕这个臭小子吧？
去做十万次的臂力练习，就饶了你，感谢我吧！
变态～
啊，要是不愿意的话就做十万次单臂练习……塔拉，你去监督他
了……了解
啊啊啊啊啊啊
该死臭大叔
我早晚要杀了你……
罗伊扎大尉！！
阿露卡纳中尉趁我冲凉的时候，偷走了我的内衣……
啊！？不好，果然被发现了！？
什么！？
由基……你这不争气的家伙居然在任务中，去偷现任上司的内衣！！
你说什么呢，不是你命令我去这么干的嘛？
好啊，果然是你！！
不、那个，不是这样的
那，你说说看，这个究竟是谁的呢！？
哈～哈
连证据都有了！！
啊……哦哦

喂……由基
什么事！！
我可是不想犯错误啊……
没关系，全都交给我了……
哈？刚才的老板呢？
他刚才突然不舒服了……
内部图解
我被今晚的明月引导到这里来，没想到就遇到了你这位大美女……你的美貌将外面的满月的光芒的都遮住了……
满月？
在这黑暗的空间里，我只能看到一点点的光明……
LUCKY ROLL
老板，这杯是？
坐在那边的先生请的
！这个畜生……
居然在这里泡妞！！
畜生，在这里啊
ガチャ
ボキ
ポク
ボクボク

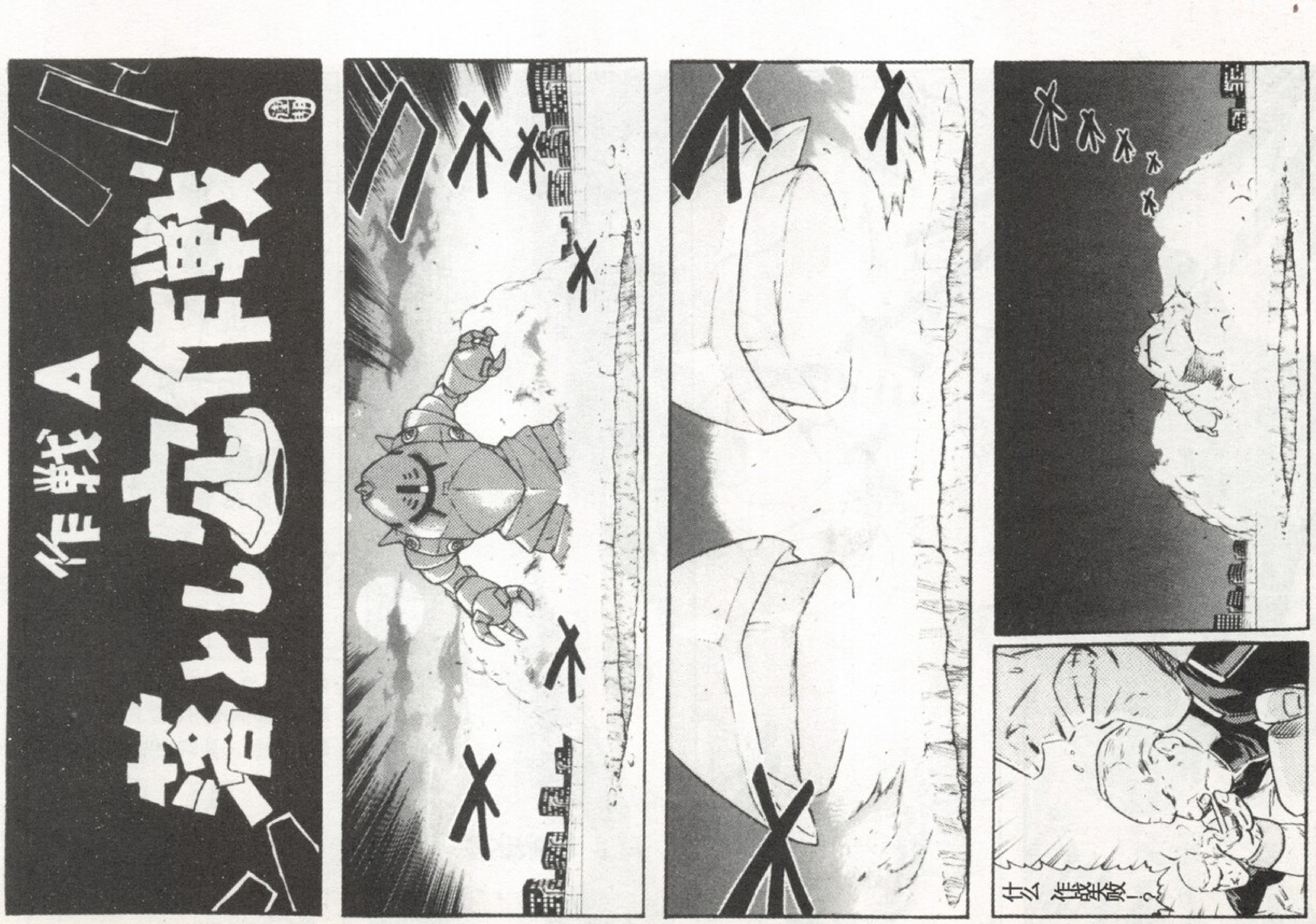

那就是你
客人，想要再喝点什么？
老板、你随便给来点吧
好的
请您稍等！
啊？
特制的冰镇威士忌
谢谢
这味道，太棒了……
老板、再给我来一杯
好的
塔拉，等等！！
CLEANING FLUID
工业用
甲醇酒精
10% MORE
BIG SIZE
DO NOT DRINK!

LUCKY ROLL PUB
大哥，你好能喝啊～也许你就是我今晚要找的"勇者"哦～
"勇者"
再烈的酒，也不可能将大爷我"击倒"的
「我是不是很酷啊 你知道吧？这条街的名产——"豆可乐"。
这杯是刚才的"强化版"，不知您能否一口气喝下呢？
没问题啊
噢～这次的太赞了～
啊！？这家伙是怪物吗！？
有一天，企鹅哈普迪在森林中，被一个少女迷住，接着向她告白了……
TANTALIZING TASTE!
M COLA
注：这是豆可乐的最新广告！
FOR AGE 6 & UP
但是，在村人的百般阻挠下，企鹅哈普迪的求婚还是被破坏了……之后他就变得狂暴了起来。
面对发狂的企鹅哈普迪，有一个年轻人勇敢的站了出来，前去讨伐企鹅哈普迪。
这个年轻人就是"传说中的勇者"！
在这之后，每年都会用特制的豆子来祭拜企鹅哈普迪的灵魂……
到了最近又以此诞生了"豆可乐"。
好无聊的故事
居然还有这么一段故事……
所以在这个城镇里，我们都把"有缘相会"的男人成为"勇者"……
到我家里去喝两杯吧
好吗？
当然好了

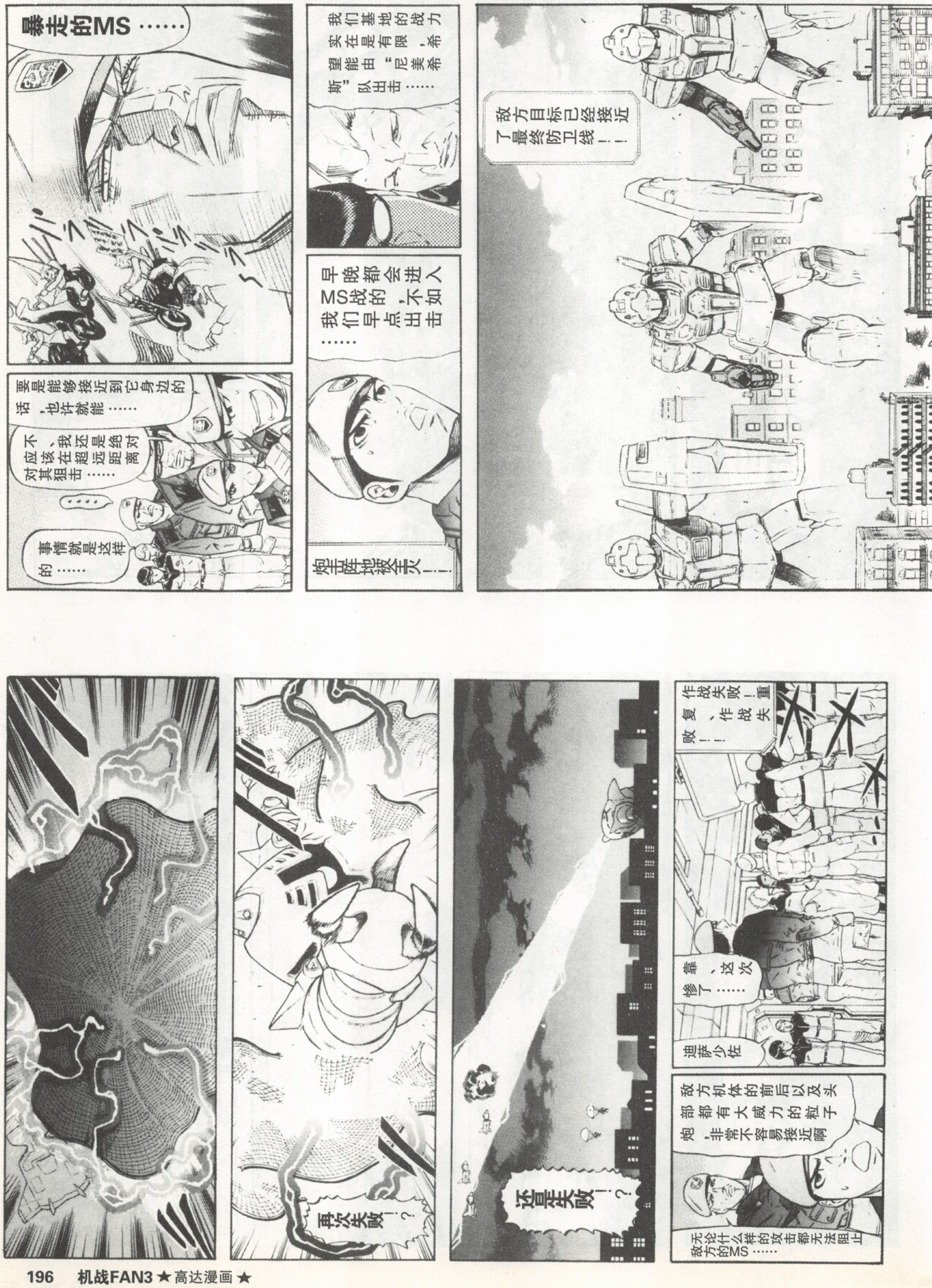

斯克兰布鲁!!
啊啊!!
那个人就是全部科目都不及格的……带着眼镜的……
你……原来是这么在意我的……
霍克大叔……
……
这个家伙也许有一天就能够成为我手下的一张王牌
我相信早晚有这么一天的……
从表面上无论怎么看,他都是一个不可救药的垃圾,但是……
这一点我是十分清楚的……
不过,在这之中有一个家伙还是比较特殊的……
?
我的属下都是一些白痴,说是让他们去那内衣来,没想到他们居然真的就去偷内衣了……
这个该死的老家伙……
无论是哪个家伙都没有一个争气的,而且还都非常的狂妄……他们可不知道,不是什么事情都能像电脑一样的听话的……
真是辛苦啊!!成天的教一些不懂事的臭小子~
哪里~要是不喝酒,怎么能忘掉工作中的辛苦呢
您可真是海量啊
老板,再来一杯
哈~
等我一下哦

都是因为现在的年轻人将神圣的精灵当做了可乐的吉祥物……企鹅哈普迪的精灵来报复我们了!!
哈……根本不可能……
你还是尽早去避难吧
霍克大哥呢?
我去收拾那只“企鹅哈普迪”……
但是……
实在是对不起了……
我可是守护你的“传说中的勇者”哦
霍、霍克大哥!!
你们两个臭小子为什么会在这里……!!
不好了!!
外面出现了吉翁的MS!!
PUB
那是!!
吉翁!!
快逃吧
啊啊
有话回到基地再说，快跑
不……了解
噢噢噢
那是……
传说中的企鹅哈普迪!?

现己确认，敌方的MS是曾在要布罗目击过的装备了数只大型粒子炮的水路两用机体
我军已经派出了对MS部队，但面对敌方MS的高速移动以及可以向4个方向发射的粒子炮，我军正陷入苦战中
马上在敌预定进攻路线上设置防卫网
这个单机行动的家伙不知道究竟想要做什么
看起来像是要拼命的样子
不会是声东击西吧
我军的对MS部队全灭!!
赶紧加速防卫网的铺设!!
……
通告，“作战A”开始实施
现场作业人员立即撤离!
抓紧时间!!
敌袭来了!!
不好意思，我们来迟了!
大尉!
阿露卡纳中尉!
你们也来了吗!?
阿露卡纳教官……
不要死哦

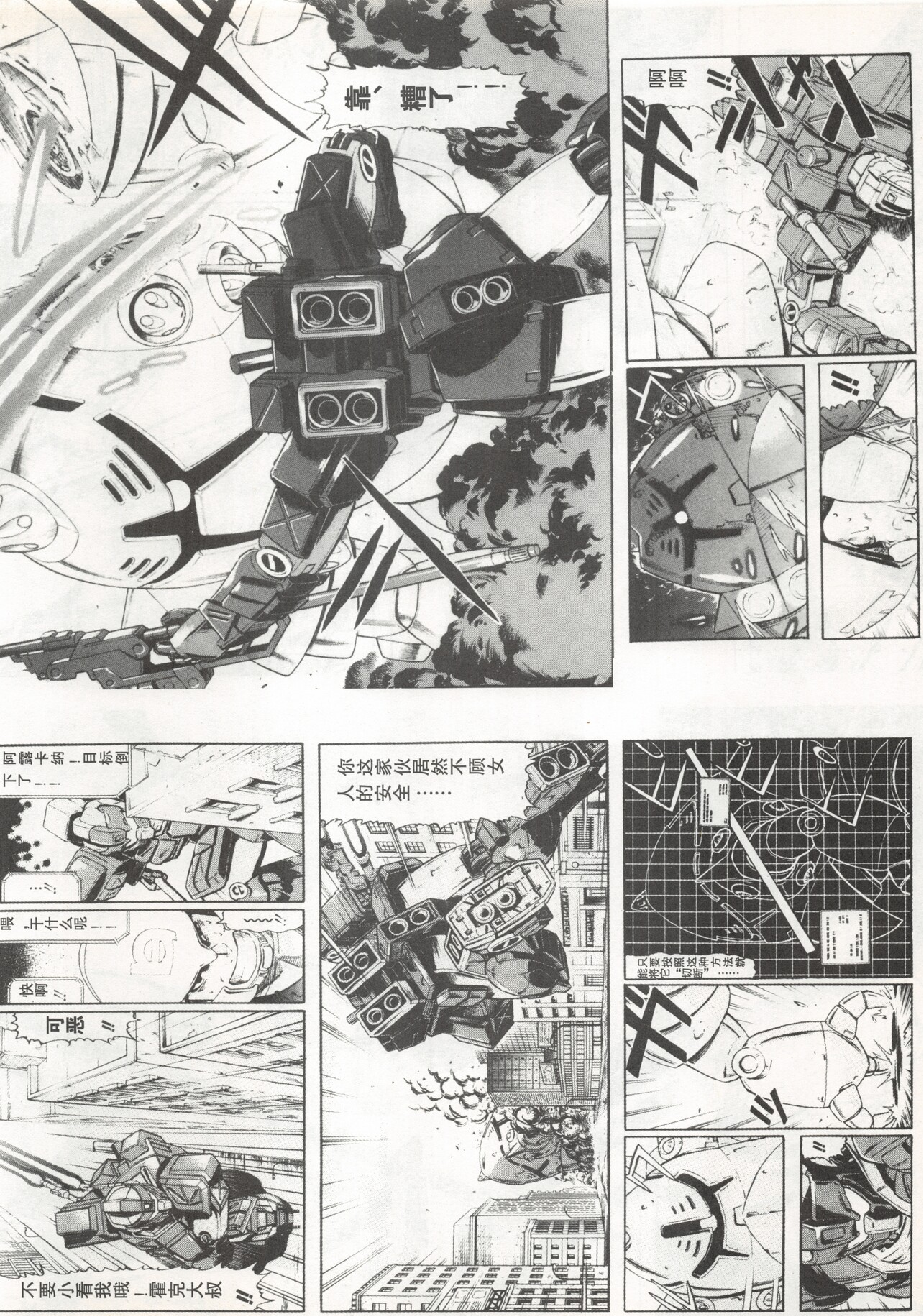

作戦A
落とし穴作戦
什么作战失败!?

作戦B
電流線作戦
什么、又失败了!?


暴走的MS……
要是能够接近到它身边的话，也许就能……
不，我还是绝对应该在超远距离对其狙击……
……
事情就是这样的……
我们基地的战力实在是有限，希望能由"尼美希斯"队出击……
早晚都会进入MS战的，不如我们早点出击……
炮主阵地被全灭!!
敌方目标已经接近了最终防卫线!!
再次失败!?
还是失败!?
作战失败!重复、作战失败!!
靠、这次惨了……
迪萨少佐
敌方机体的前后以及头部都有大威力的粒子炮，非常不容易接近啊
无论什么样的攻击都无法阻止敌方的MS……

接下来怎么办?
ガシャン
从侧面进攻
这个家伙不能向侧面使用粒子炮攻击
我来吸引这只"大企鹅"的注意力，然后昆克趁此时机攻击它的脚部……
之后阿露卡纳再使用加速一气冲到它身边，一击解决掉……
阿露卡纳教官!?
你还是太嫩了
命中了!!
啊!!
呀!!
噢噢噢!!
啊啊啊!!
不要慌张!使用B阵形围攻它!!
不要怕……不要怕
对方只有一架MS……
来了!!

这次的作战名称为
暴走"大企鹅"讨伐作战!!
老天保佑!
确定各个人员的配置情况
敌目标移动中
确认队长机位置
确认昆克机位置
确认阿露卡纳机位置!!
随时都可以开始作战了!
来吧，"大企鹅"……看我的了!!
敌目标，到达指定区域!!
开始进攻!!
开火!!
紧急呼叫!发现一个平民!!
有一个女人正在作战区域内!!
请各机暂停作战!!
不要执行!!
各机作战继续!!



靠、糟了！！！
啊啊！！
！！
只要按照这种方法就能将它"切断"……
你这家伙居然不顾女人的安全……
阿露卡纳！目标倒下了！！
……！！
喂，干什么呢！！！
快啊！！
可恶！！
不要小看我哦！霍克大叔！！

ズボッ

即便是再不利的战况，我也能够冷静的对待……
我怎么能和你这种"头脑简单"的家伙一样呢？
白痴！
结果还是将我当做了"诱饵"，自己躲在了最好的位置……
队长机成功将目标击破！！
作战成功！！
Yeah!!
教官太帅了！！！
！
霍克教官曾经说过，在这种时候一定要"热烈"的欢迎才行……
那、那是因为……
喂……为什么你们都这么夸张……
今天的金玉良言：成功的男人能够将工作与女人全部搞定！！——霍克·罗伊扎
霍克！！
霍克！！
霍克！！
霍克！！
完全胜利！

在O62区域发现了潜伏的吉翁军MS，他们正在向南方移动……
刚才的那架机体，就是为了掩护自己的同伴撤退吧，真是勇敢啊
哼，只不过是个匹夫而已
真是吓死我了
各位，战斗之后的处理工作就拜托了哦，身为“勇者”的我，还要护送这位美女回家
Ride in style♡
那个可恶的大叔……
总有一天我会干掉他的
我还有许多要调查的事情，报告书就交给你们了
是~
一定好好写
哈？
ええ？
实在非常感谢你们“尼美希斯队”托，的福特龙特基地得救了
在紧急情况下，由我们来守护这个基地，也是事先安排好的一项任务
用不着这么客气……
那、那个，还有一个请求，希望“尼美希斯”队能够帮助我们去讨伐败逃的吉翁军MS……
我们马上出发吧，少佐!!
我们小队的主要任务就是来这里担任“菜鸟”机师的教官，在紧急情况下的实战是属于特殊情况
也就是说，我们小队没有理由继续参加讨伐吉翁军的战斗……
所以，我拒绝你的请求
干杯！勇者，感谢你拯救了这个城市……
CHEERS♡
哈哈哈
怎么样？好吃吗？
这个蛋糕的味道真的不错啊

蛋糕的主要材料是本地的名产
所以这个蛋糕的名字就是“豆奶酪蛋糕”！
霍克大哥！？
是关于前几天的运输机被击破的事情……
什么事？
在这之后，我们发现了比较不可思议的情况……
打扰了
我们所救出来的全部成员都神秘的死掉了……
无敌的男人“霍克·罗伊扎”会死在厕所里！？
霍克！
怎么了，霍克大哥？
〈つづく〉未完待续!!

スーパーロボット大戦α

《超级机器人大战α》歌词欣赏

荒ぶる魂+α（狂暴之魂+α）

演唱：水木一郎 叶山宏治
作词：叶山宏治
作曲：叶山宏治
编曲：叶山宏治

——日文版——

水木一郎■熱き情热を燃やせ
君の魂に叫ぶ
岚吹きすさぶ宇宙に
吠え猛り狂う炎
ああ　果てしなき银河を
かけめぐる魂
(プラス　α!!)
叶山宏治■ああ　强い者が胜つのか
弱い者は负けるだけか
俺は　お前に问うのさ
战う意味と勇气を
ああ　こんなにも
热く热く燃えているのさ
水木一郎■(ゆけー!!)
水木一郎、叶山宏治■とばせ　とばせ
(とばせ!!)
战うのさ　お前のその力で
届け　届け
(届け!!)
银河の果て　俺达梦果てしなく
つかめ!!
(おーい！！　お前の力はそんなもんか！！
もっと力をこめろ　命をかけろ　魂をつらぬけ！！
お前ならできるはずだ！！　お前の全てをかけてみろ！！
プラスα！！)

叶山宏治■おーい!!　お前の力はそんなもんか!!
もっと力をこめろ　命をかけろ
魂をつらぬけ!!
お前ならできるはずだ!!
お前の全てをかけてみろ!!
プラスα!!
水木一郎■力の限り战え
それがお前の使命だ
运命(さだめ)に见离されても
俺は命をかけてゆく
ああ　果てしなき命よ
かけめぐる魂
(プラス　α!!)
水木一郎■☆进め　进め
(进め!!)
战うのさ　お前のその勇气で
つかめ　つかめ
(つかめ!!)
银河の果て　俺达梦果てしなく
つかめ!!

——中文版——

水木一郎■燃烧吧，热血之情
你的灵魂在嚎叫
在暴风肆虐的宇宙中
生猛嚎叫的疯狂火焰
啊啊　永无止境的银河
永不停息的灵魂
(＋α!!)
叶山宏治■啊啊　强者能胜利吗
弱者只能失败吗
我要　问你
战斗的意义与勇气
啊啊　还有这个
热血、热血的燃烧着
水木一郎■(去吧～!!)
水木一郎、叶山宏治■飞吧　飞吧
(飞吧!!)
战斗吧　用你的实力
传到　传到
(传到!!)
银河的尽头　我们的梦想也没有尽头
抓住!!
(喂～！！　你的力量就是这种程度吗！！
再用力　拼上性命　贯穿灵魂！！
你一定可以的！！　使出你全部的力量！！
＋α！！)

叶山宏治■喂~!!　你的力量就是这种程度吗!!

再用力　拼上性命

贯穿灵魂！！

你一定可以的！！

使出你全部的力量！！

＋α！！

水木一郎■用尽全力战斗吧

这就是你的使命

即便是偏离了命运的方向

我也会拼命前进

啊啊　永无止境的生命啊

永不停息的灵魂

(＋ α!!)

水木一郎、叶山宏治■☆前进　前进

(前进!!)

战斗吧　用你的勇气

抓住　抓住

(抓住!!)

银河的尽头　我们的梦想也没有尽头

抓住!!

战友(とも)よ！（战友啊）~SUPER ROBOT WARS α

演唱：水木一郎

作词：さかい大 なかの★阳

作曲：渡边宙明

编曲：胜又隆一

——日文版——

（α！）

燃え落ちる太阳　俺の血の叫び

さだめの时は来た　ガガン　ガガン　ひびけ鼓动

小さな命　爱する者がいる

この星　谁にも渡さない

正义か悪かは　自分で决めろと

鉄の力　与えられた

立ち上がれ　今　その姿で

突き进め　今　手をつないで　君と

友よきっとお前に　热い心伝えよう

SUPER ROBOT WARS 未来の勇气だ　α

空を覆う邪悪が　几万の敌は

怒りの炎呼ぶ　ガガン　ガガン　ふるえ斗志

たとえ败れ　たとえ伤ついても

自分を信じて　立ち向かえ

正义の力は　勇气の力

胁える心舍て去れよ

山碎け　今　その拳で

海を割り　今　切り开けよ　暗を

友よきっと何时かは　热い泪流そう

SUPER ROBOT WARS 誓いの言叶だ　α

正义か悪かは　自分で决めろと

鉄の力　与えられた

立ち上がれ　今　その姿で

突き进め　今　手をつないで　君と

友よきっとお前に　热い心伝えよう

SUPER ROBOT WARS 未来の勇气だ　α

——中文版——

（α！）

燃烧的落日　我的热血在沸腾

迎接命运的时刻到来了　当当　当当　响彻的跳动

弱小的生命　也有爱惜的人

这个星球　不会交给任何人

正义与邪恶　由我来决定

被赐予了 钢铁的力量

站起身来吧　就在现在

挺身前进　不要松手 与你一起

战友啊 热血之心 一定会传递给你的

超级机器人大战　未来勇气 α

覆盖天空的邪恶 无数的敌人

唤醒愤怒的火焰　当当　当当　抖动的斗志

即便是失败　即使是受伤

也要相信自己　勇敢的向前

正义的力量　就是 勇气的力量

舍去胆小的心

击碎山峰　现在　用你的拳头

断开大海　现在　打开吧　黑暗

战友啊 你一定有热泪盈眶之时

超级机器人大战　我们共同的誓言　α

正义与邪恶　由我来决定

被赐予了 钢铁的力量

站起身来吧　就在现在

挺身前进　不要松手 与你一起

战友啊 热血之心 一定会传递给你的

超级机器人大战　未来勇气 α

VANISHING TROOPER (消失的骑兵)

演唱：影山ヒロノブ

作词：寺田贵信 なかの★阳

作曲：花冈拓也

编曲：须藤贤一

——日文版——

若者よ　旅立つ时だ

踏み出せ遥か战士の道

Endless Fight　终わる事无き

战いの中　强くなれ

抗えない　几万もの悲しみを知ろうと

决して明日をあきらめるな　梦ならその手で抓めよ

醒めた现实など　打ち碎け！ Vanishing

封印されし兵器(もの)Trooper　苏れよ　Mk-II

恋人よ　いつの日君に

再びめぐり会えるだろう

Only Loving You　战场の日々

乾(かわ)いた大地　修罗の道

くぐり拔ける

一欠片(ひとかけら)の爱の日々抱きしめ

この想いを君の胸に届ける瞬间(とき)まで负けない

ただひたむきに现实(いま)生きてゆけ！

Vanishing

明日なき战士往くTrooper　孤独背负い

Mk-II

秘めたその力を　解き放て！

Don't Stop And Go Ahead Vanishing Trooper

ヒュッケバイン　Mk-II

——中文版——

年轻人啊，是出发的时候了

在漫长的战士之路上前进吧

无尽的战斗，永无结束之时

在战斗中 变强吧

不要抗拒，去了解那无数的悲伤

绝对不要放弃未来，用自己的双手去实现梦想吧

将苏醒的现实 击碎吧！ 消失的骑兵

被封印的兵器 骑兵啊 苏醒过来吧 Mk-II

恋人啊，总会有一天
能够与你再次相见
我只爱你，战场的岁月
干旱的大地，无尽的旅程
潜入记忆
去抱紧那残缺的爱的岁月吧
在把这份情感送入你心里之前我是不会放弃的
为虚无飘渺的现实而生存吧！消逝的骑兵
没有明天的战士前进吧 骑兵 背负着孤独的
Mk–II!
释放出 隐藏的力量吧！
不要停下，继续前进，消失的骑兵
凶鸟 Mk–II

钢铁のコクピット(钢铁驾驶舱）～SUPER ROBOT WARS α～

演唱：堀江美都子
作词：寺田贵信 なかの★阳
作曲：花冈拓也
编曲：饭冢昌明

——日文版——

ある日　世界に危机迫(せま)り　今街か燃える
勇气を出して斗(たたか)えと　谁かがよぶ
见ろよ　钢铁のコクピットが
君の热いハート　まってる走り出せ
その名は贰式　新たな力
ＴＹＰＥ－２受け继ぐ斗志
立て　グルンガスト贰式　スーパーロボ
その眼　辉くアイソリッドレーザー
クリティカル　必中击破(ひっちゅうげきは)
击て　贰式爆连打(にしきばくれんだ)
ガンガガンガン　ぶっとばせ

银河を驱ける苍き鹰(たか)　追え恶の岩(とりで)
その名も高きＧホーク　マッハで飞べ
そして钢铁のコクピットで
君が指令出せば　ホークがロボにかわる
チェンジだ贰式　空を切り裂き
ＴＹＰＥ－２降り立つ大地
ＧＯ　グルンガスト贰式　超斗士だ
碎け铁拳　ブーストナックル
魂の必杀武器だ
打て　マキシブラスター
バンババンバン　やっつけろ

そうさ　钢铁のコクピットに
君の汗と泪　青春(せいしゅん)を刻むんだ
我が友 贰式　钢の巨人
君と行く试练の旅路
さあグルンガスト贰式　ともに胜とう
とどめの技(わざ)だこの一击で
念れ计都瞬狱剑(けいとしゅんごくけん)
いま　胜利の勇者に安らぎを　いつの日か

——中文版——

在某日，危机逼近世界，现在街道正在燃烧
是谁在呼唤我 鼓起勇气去战斗
看吧，钢铁的驾驶舱
正在等待着 你的热血之心
它的名字是二式，新的力量
TYPE–2，继承下来的斗志
站起来吧，古伦加斯特二式，超级机器人
他的眼睛 发出耀眼的穿甲激光
会心一击，必中击破
攻击，二式爆连打
当当当！将敌人击退！

在银河中飞翔的蓝色雄鹰，清除邪恶的要塞
它就是威名远洋的古伦战鹰，音速飞行
在钢铁的驾驶舱中
只要你发出指令，战鹰就会变成机器人
变形成二式，切裂天空
TYPE–2降落在大地上
前进，古伦加斯特二式，超斗士
击碎吧铁拳，冲击飞拳
魂之必杀武器
攻击，超力闪光破坏炮
梆梆榜！一决胜负吧！

是啊，在钢铁的驾驶舱中
铭刻着你 含有泪与汗的青春
我的战友 二式 钢铁的巨人
与你一起踏上充满艰险的旅程
古伦加斯特二式，一起奔向胜利
用这一击决胜的必杀技
高喊吧 计都瞬狱剑
现在给与胜利的勇者以平安吧，终有那一天

ACE ATTACKER (王牌战士) ～SUPER ROBOT WARS α～

演唱：アップル・パイ
作词：木村修 寺田贵信
作曲：鹤山尚史
编曲：并木晃一

——日文版——

信じる心があるなら
胜利の到达点(ゴール)にたどり着く
过酷(かこく)な现实　暗い运命
断ち切るGravity Impact
(Sha la la)
Never give up fighting　それがエースの条件
(Sha la la)
Fight with sad memories　过去の记忆を胸に
生と死の狭间(はざま)で想う梦は一つ
Oh…I'll be, I'll be ACE
…ACE ATTACKER!

负けない气持ちがあるなら
飞んでいける　今　胜利へと
群(むら)がる敌影　迫(せま)る灾厄(さいやく)
全てを切り裂け
(Sha la la)
So never cry　それがエースの条件
(Sha la la)
In my lonely heart　淡(あわ)い想いを秘めて
生と死の狭间で愿う梦は一つ
Oh…I'll be, I'll be ACE
…ACE ATTACKER!

生と死の狭间で抓む梦は一つ
Oh…I'll be, I'll be ACE
…ACE ATTACKER!

——中文版——

如果拥有信心
就定能到达胜利的终点
残酷的现实，黑暗的命运
全部斩断，重力冲击
（沙拉拉）
永不放弃战斗，这是成为王牌的条件
（沙拉拉）
和悲伤的记忆战斗，将过去的记忆埋在心中
在生死之间挂念的梦想只有一个
我要成为，我要成为王牌
……王牌战士！

如果有不败的信念
现在 就可以冲向胜利
将成群的敌人，迫近的灾难

全部粉碎

（沙拉拉）

永不哭泣，这是成为王牌的条件

（沙拉拉）

在我孤独的心里，隐藏着淡淡的梦想

在生死之间 想要实现的梦想只有一个

我要成为，我要成为王牌

……王牌战士！

在生死之间 想要抓住的梦想只有一个

我要成为，我要成为王牌

……王牌战士！

我ニ敌ナシ（我没有敌人）
～SUPER ROBOT WARS α～

演唱：水木一郎

作词：さかい大 なかの★阳

作曲：鹤山尚史

编曲：山本健司

——日文版——

燃ユル我ハ　超机人

苍キ无敌ノ龙　龙虎王(りゅうこおう)

守レ平和　此乃(この)世界

怒ル天河乃(の)轰(とどろ)キガ

如何(いか)ナ敌モ　倒スカト成(な)ラン

见ヨ！龙神　天翔(あまかけ)テ

逆鳞(げきりん)必杀　稻妻(いなずま)ヲ呼ブ

イザ！出击　スーパーロボット

オオ　龙虎王　我ニ敌ナシ！

吠エル我ハ　超机人

白キ最强(さいきょう)虎ダ　虎龙王

引キ裂ケ　恶乃侵略者(あくのしんりゃくしゃ)

热キ大地乃魂ガ

如何ナ敌モ　倒スカト成ラン

走レ！白虎(びゃっこ)ヨ　しなヤカニ

虎王乱击　血潮(ちしお)ガ滚ル

イザ！出击　スーパーロボット

オオ　虎龙王　我ニ敌ナシ！

爱ト勇气ト友情ガ

如何ナ敌モ　倒スカト成ラン

龙虎王ト虎龙王

变幻自在(へんげんじざい)ダ　无敌乃王者

イザ！出击　スーパーロボット

オオ　超绝(ちょうぜつ)　我ニ敌ナシ！

——中文版——

燃烧吧 我是超机人

青色的无敌之龙 龙虎王

守卫和平 这个世界的

愤怒震动到天河

能将任何的敌人 都击倒

看吧！ 龙神 飞舞于天际

愤怒的必杀 召唤出闪电

出击！超级机器人

噢噢 龙虎王 我没有敌人！

咆哮吧 我是超机人

白色的最强之虎 虎龙王

撕裂 邪恶的侵略者

炙热的大地之魂

能将任何的敌人 都击倒

飞奔吧！温顺的白虎啊

虎王乱击 热血澎湃

出击！超级机器人

噢噢 龙虎王 我没有敌人！

爱与勇气与友情

能将任何的敌人 都击倒

龙虎王与虎龙王

变换自在 无敌的王者

出击！超级机器人

噢噢 超绝 我没有敌人

RX-124 GUNDAM TR-6
[ADVANCED WONDWART EX]
A.O.Z
ADVANCE OF Z
GRAND FINALE

最后的真实，将在下面被揭开——

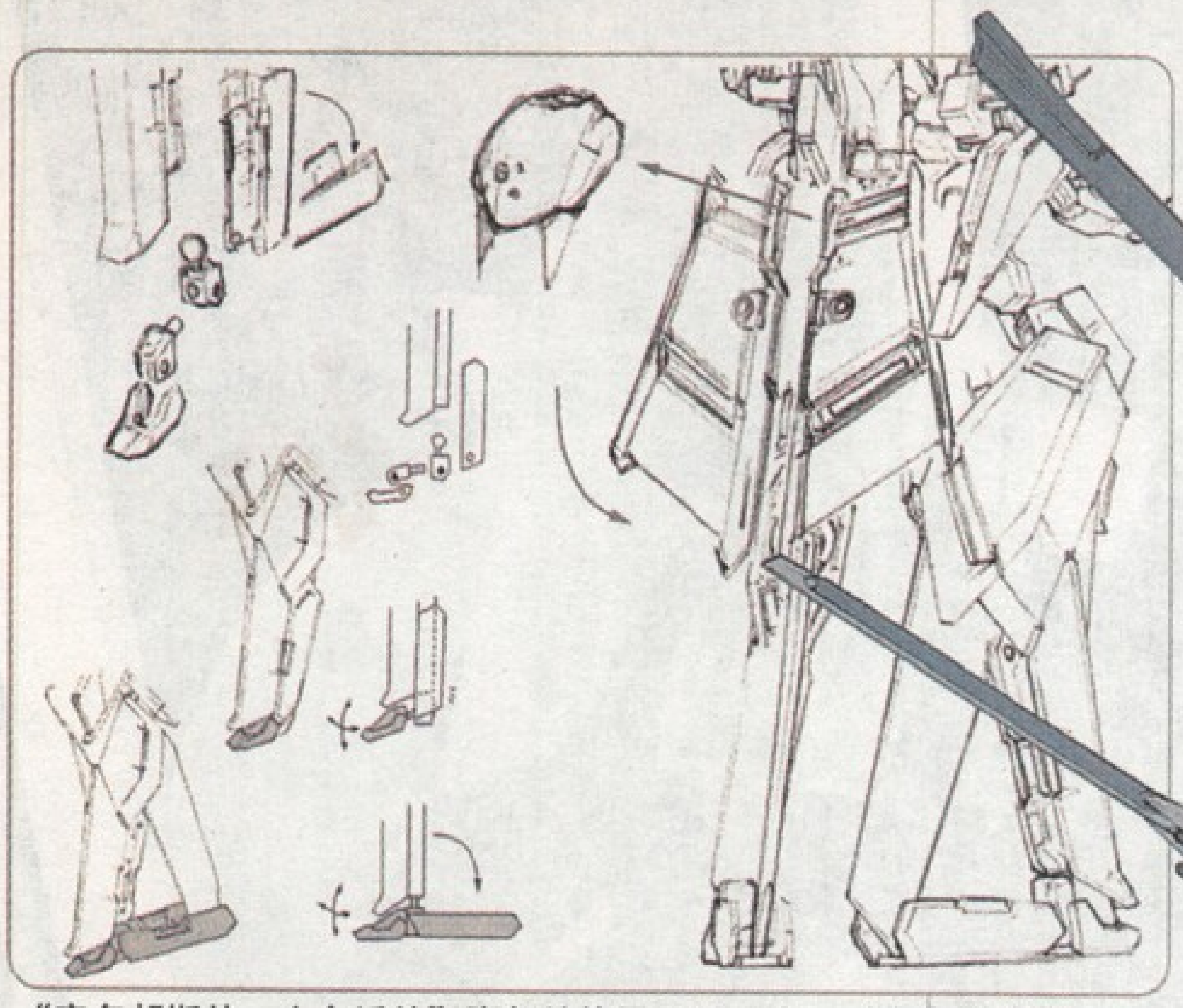
T3部队中，最强的“高达”登场!!

做为T3部队最强机体进行开发的高达TR-6“文多沃特”，是一架拥有着非常高的扩展性能的机体。其中，以巨大的MA形态“因雷”为主，TR-6也在进行着各种不同的“运用”

测试……本机体也是拥有着单机改变战局的超强能力，这一点在卫星激光炮的争夺战中得到了有力的证实。在军方上层下达让TR-6出击的命令后，贝迪鲁森却暗自实行了“TR-6的破坏行动”……艾丽亚鲁特驾驶着没有换装成MA形态的TR-6出击了。这就是下面将为大家介绍的，脚部加装了高机动加速器、拥有着丰富的武器装备的TR-6文多沃特EX形态。本机体由射水宏担任制作。

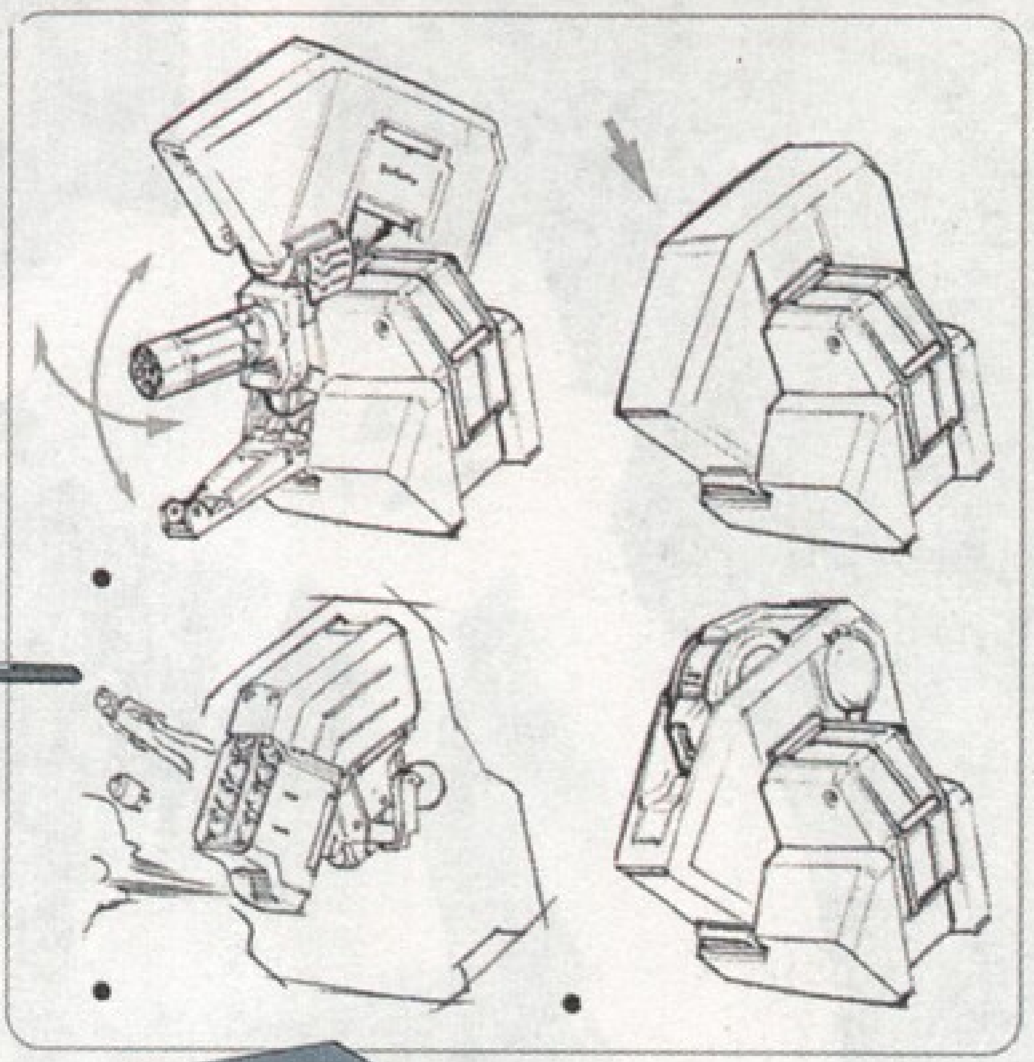
non-scale scratch build
modeled by Hiroshi Imizu

RX-124
GUNDAM TR-6
[ADVANCED WONDWART EX]



“安多邦斯特・文多沃特”脚部结构展开图。为了对应高速战斗而加装的强化零件，在着陆母舰时就会展开成图中的形态。

哈曾斯雷的强化型肩部零件内，可以根据作战的需要收纳各种不同的武器装备。



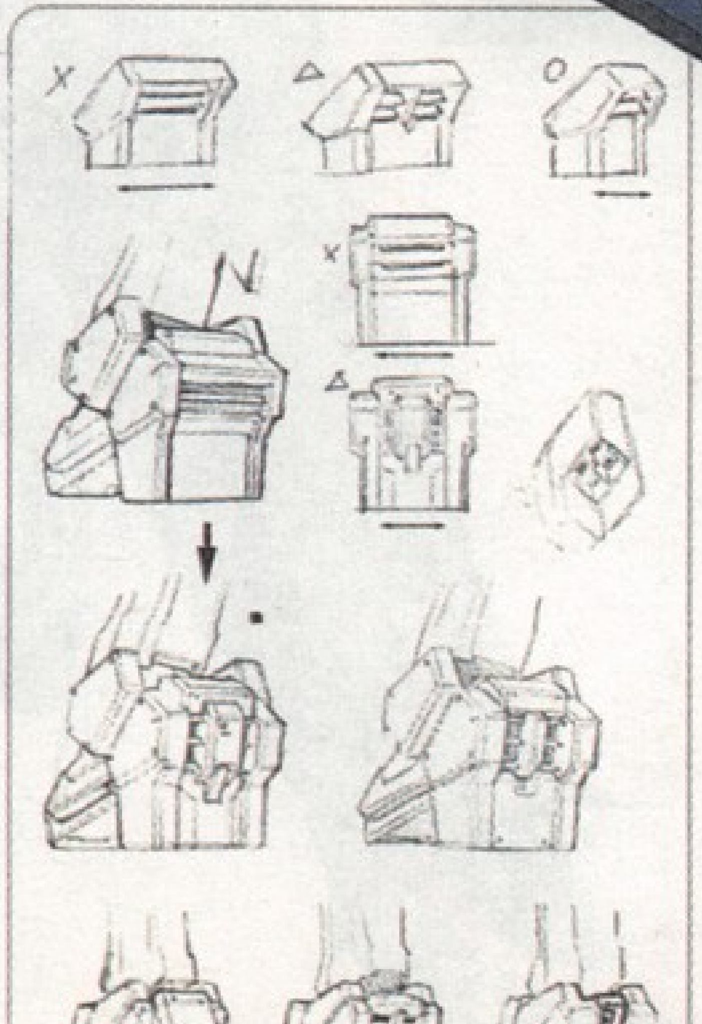
“哈曾斯雷”高速巡航形态

对使用了“海滋鲁”与“文多沃特”的资料开发出来的“哈曾斯雷”加装了巡航用的大型加速器后的形态。

RX-121-3C 高达 TR-1“哈曾斯雷拉”

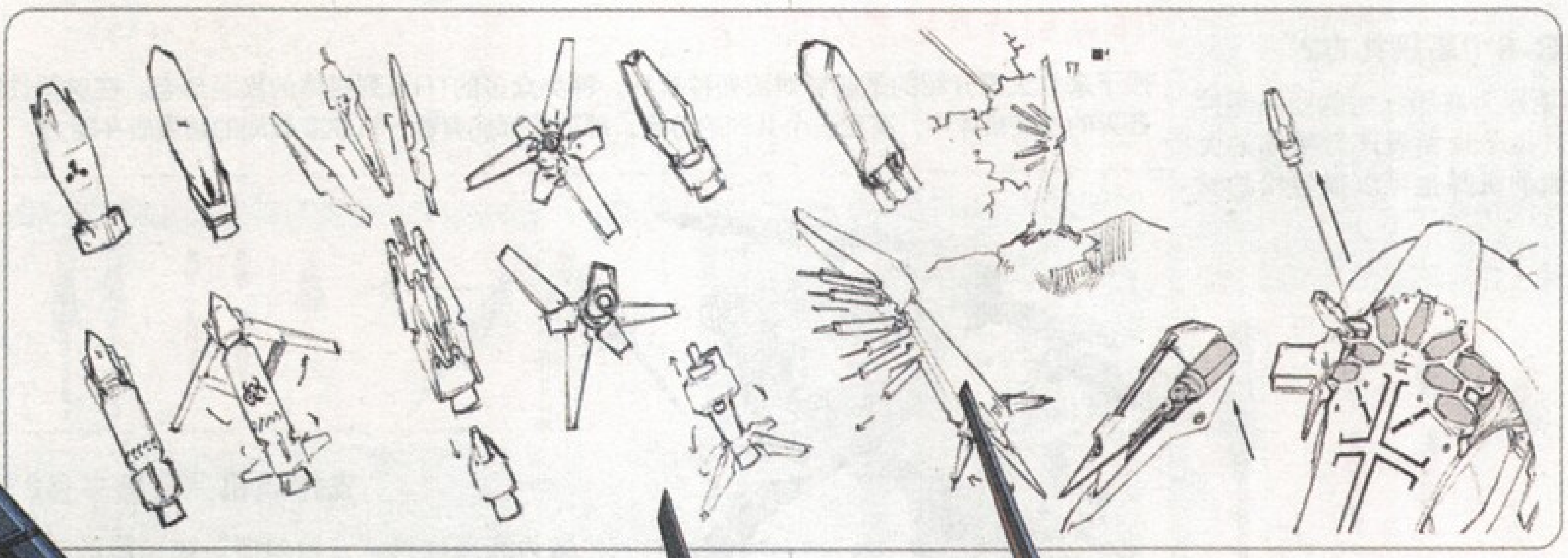
对“哈曾斯雷”加装了“海滋鲁”与支援战机“弗鲁多多2”组合后变形成的“海滋鲁拉”的零件后组成的TR-1最终形态“哈曾斯雷拉”。此机体在TR-1系列中拥有着最高的战斗能力，并且可以在不经换装的情况下，完成各种不同的特殊任务。“哈曾斯雷拉”良好的平衡性能也是其“最强”的最好证明。

脚底部的加速器改良图。通过修整加速器的结构达到强化的目的。



高达TR-6“因雷·强化型”

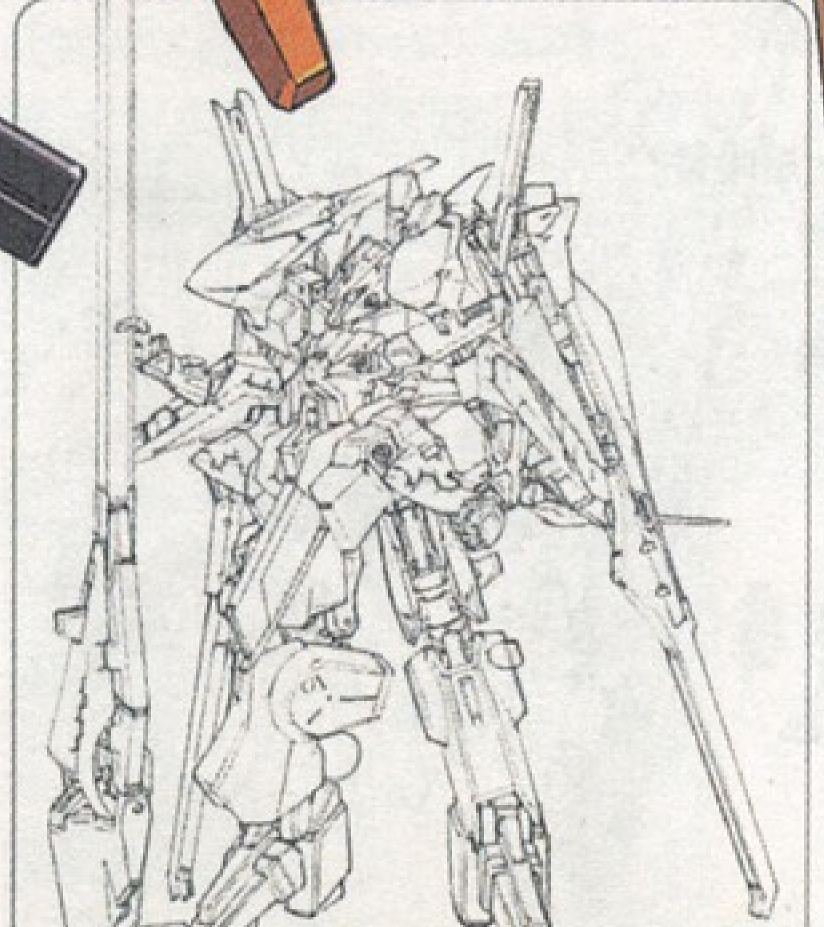
本机体是为了最终决战开发的因雷的究极形态。在原型因雷上追加了只有NT机师才能使用脑波操控系统，并在其头部的位置安装了NT专用兵器“浮游炮”。还有，通过脑波操控系统，对复杂的火器管制系统进行辅助控制，使得武器的命中精度得到了进一步的提高……当然了，使用脑波操控系统会大大增加NT机师疲劳度……况且，负责生产此机体的技术本部还是过于追求能适应普通机师的机体，所以TR-6“因雷·强化型”最终还是成为了兵器开发史上的一个“样品”……

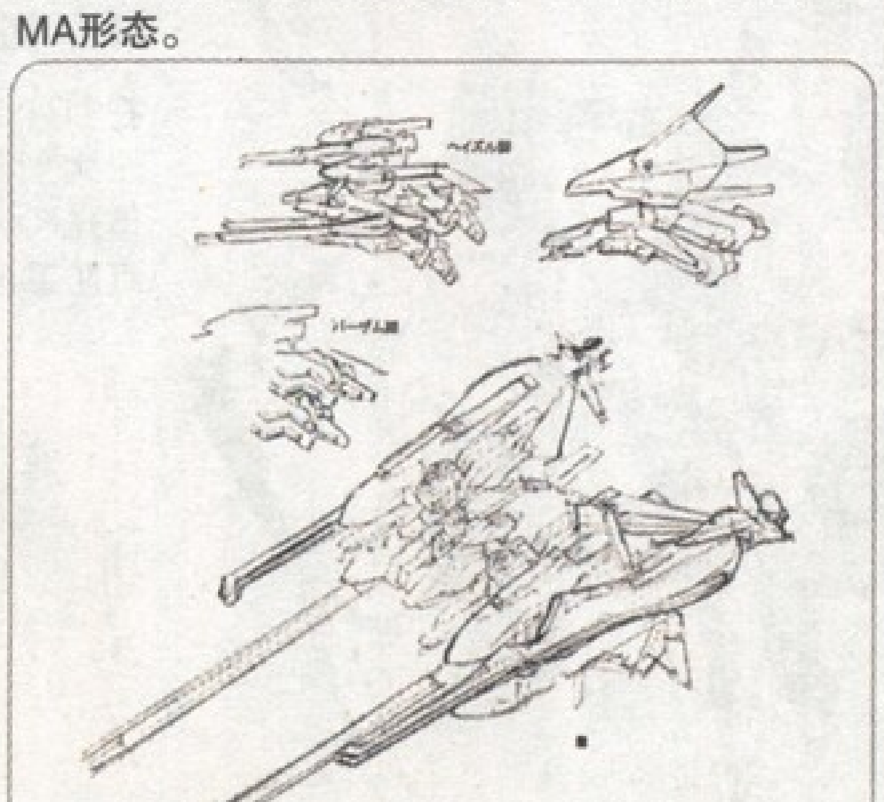


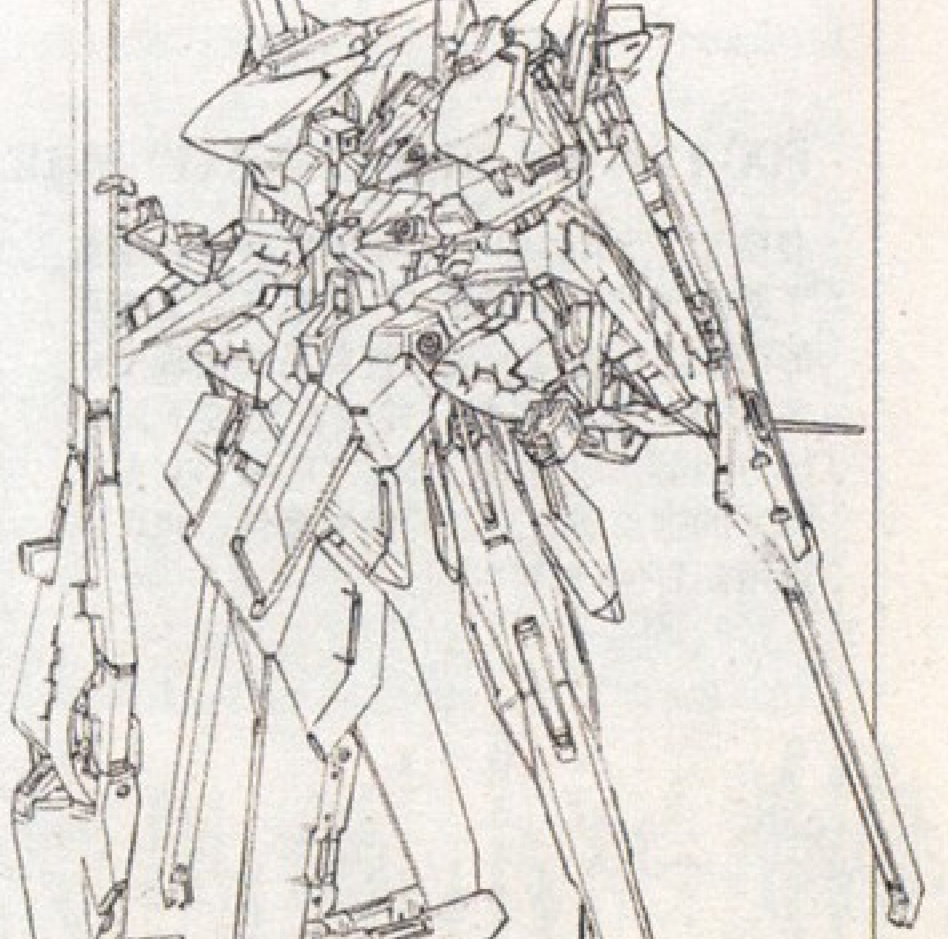
图中展示出了收纳在TR-6“因雷·强化型”头部内的NT专用兵器“浮游炮”。做为NT专用MA的本机体，最大的特征就是搭载着数种通过脑波控制系统诱导的NT专用兵器。

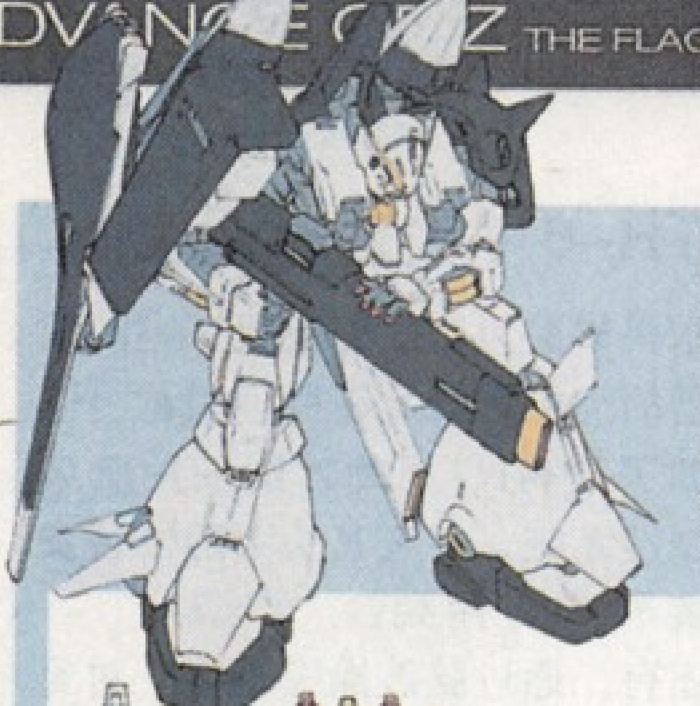
GUNDAM TR-6
SYCHO INLE]

高达TR-6“文多沃特”EX形态的设计图。此形态是以高机动战形态的TR-6“文多沃特”为原型，在其身上加装两架支援战机“弗鲁多多2”后组合而成的强化形态。在将TR-6文多沃特EX的脚部进行换装后，它就可以变形成为MA形态。







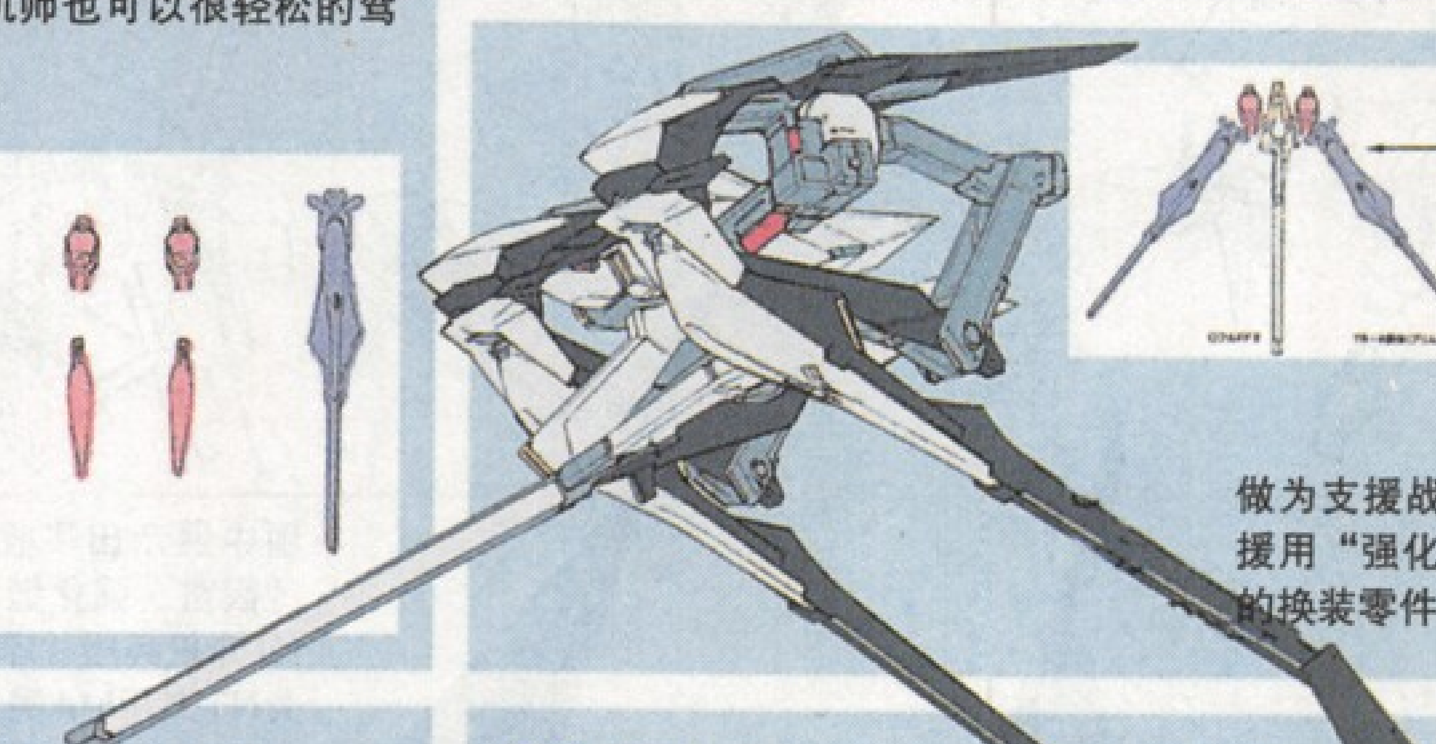


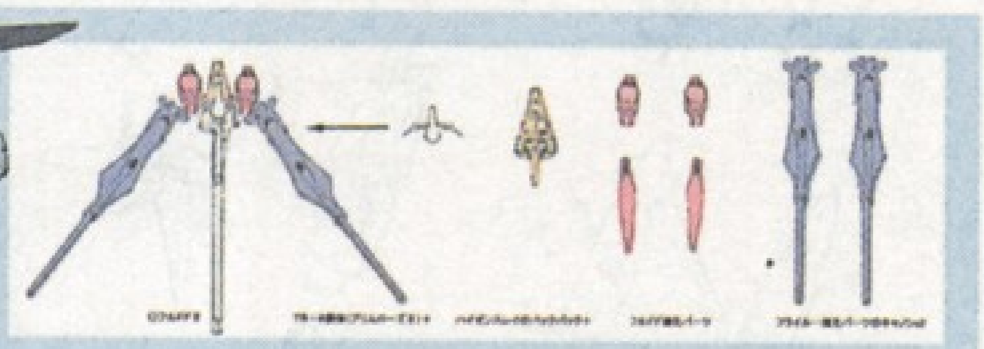
RX-124 高达TR-6“高级扎古2”

将TR-6的四肢全部更换为高级扎古的四肢零件后组合而成的形态。由于使用量产型机体的大部分零件，所以一般的机师也可以很轻松的驾驶。

TR系列战斗形态换装一览

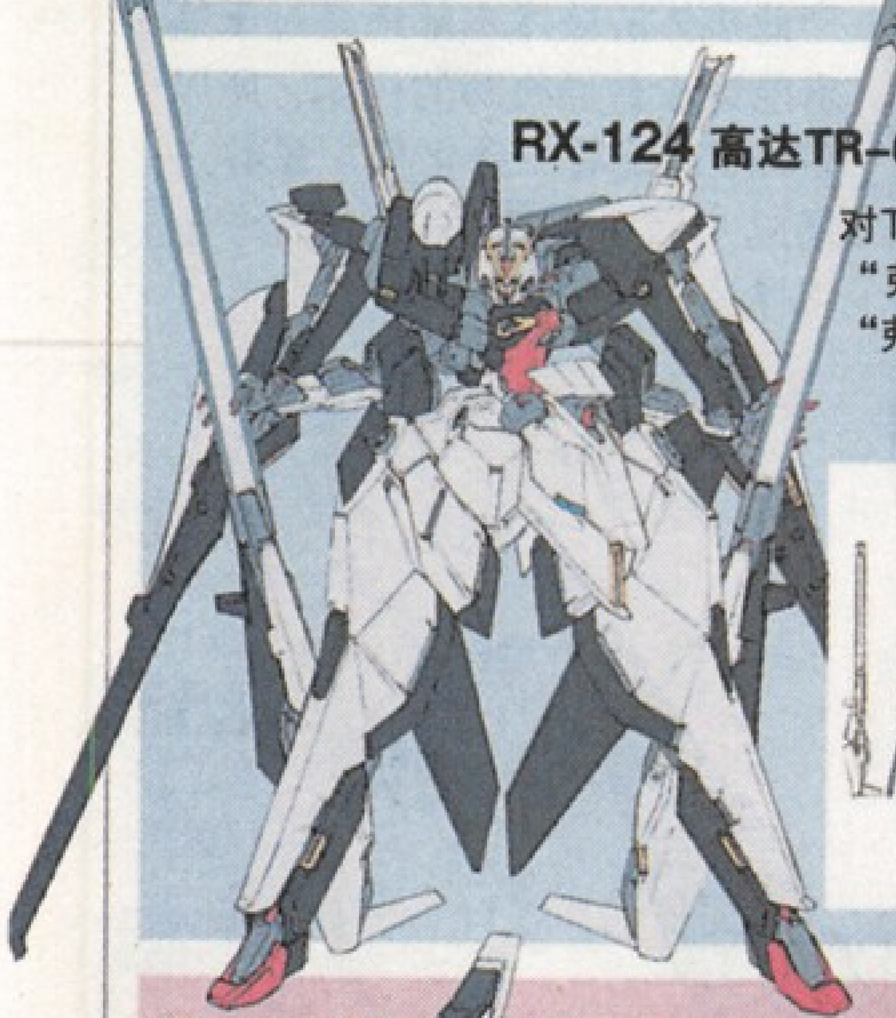
接下来为大家介绍的是能够对应各种战斗，种类众多的TR系列机体的换装形态。在这些性能各异的换装机体中，有着一个共同的特点，那就是都拥有着一机改变战局的超强战斗能力。





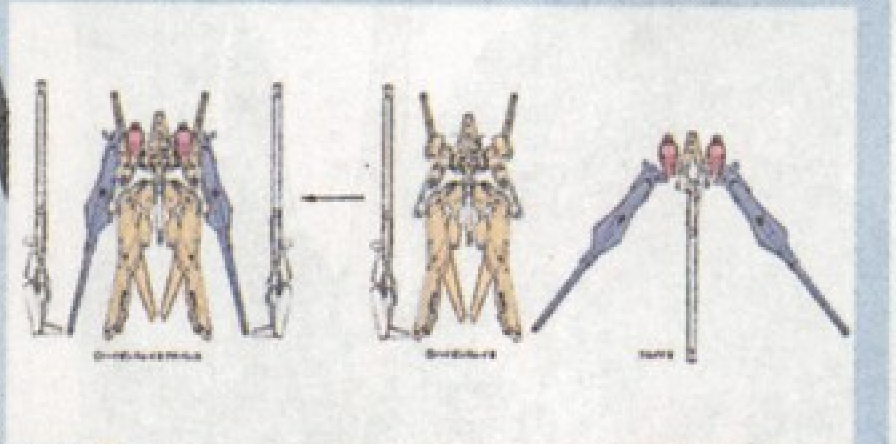
支援战机“弗鲁多多2”

做为支援战机“弗鲁多多”改良形态的支援用“强化零件”。此机体做为TR系列中的换装零件，发挥出了极大的运用效果。



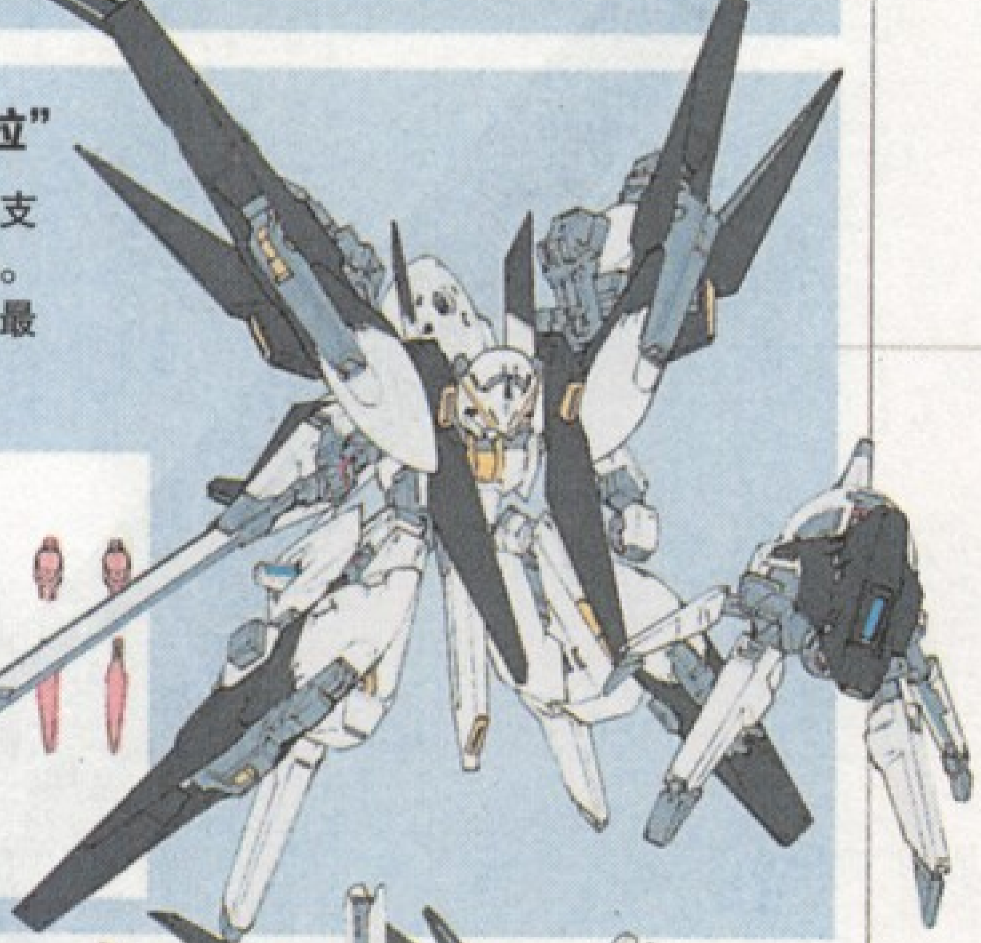
RX-124 高达TR-6“安多邦斯特·文多沃特EX”

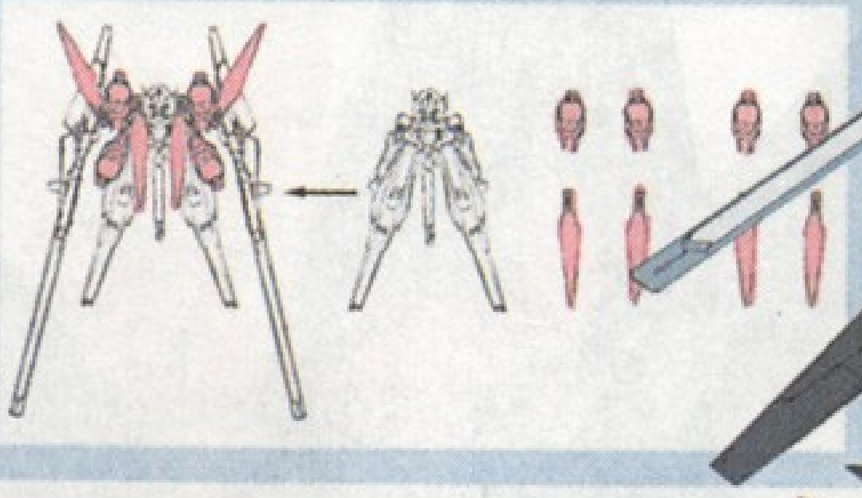
对TR-6的高机动战斗形态再次追加支援战机“弗鲁多多2”后组合成的形态。此机体与“弗莱鲁”相似，都是属于局地战的领导机。

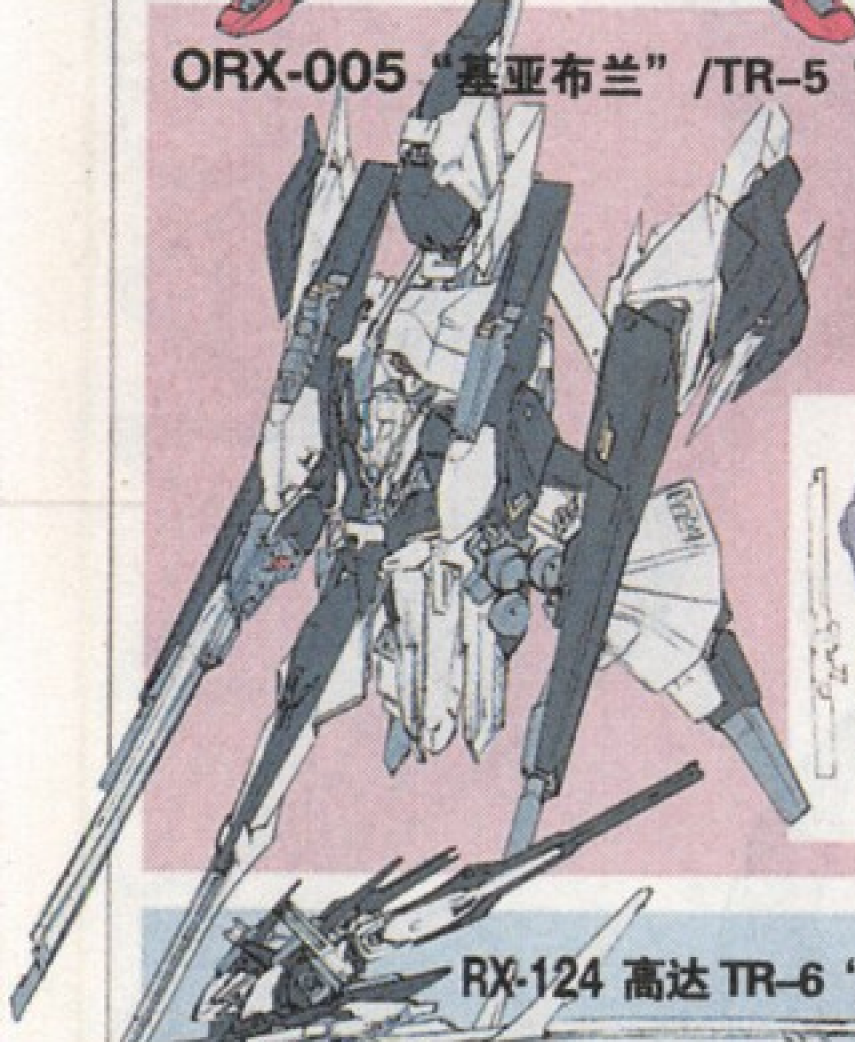


RX-124 高达TR-6“文多沃特拉”

以TR-6为本体，在其身上加装了2架支援战机“弗鲁多多2”后组合成的形态。在小型MS中，文多沃特拉成为了拥有最强火力与最高机动性的究极机体。

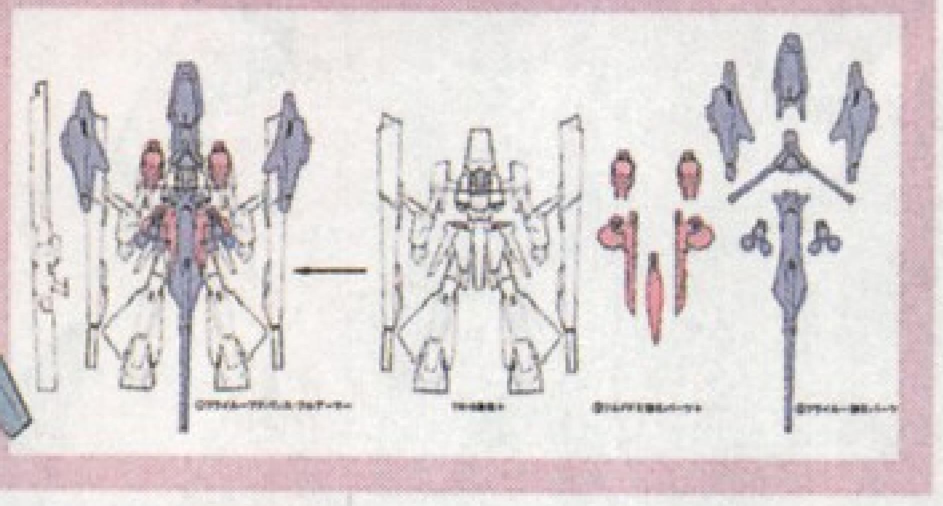






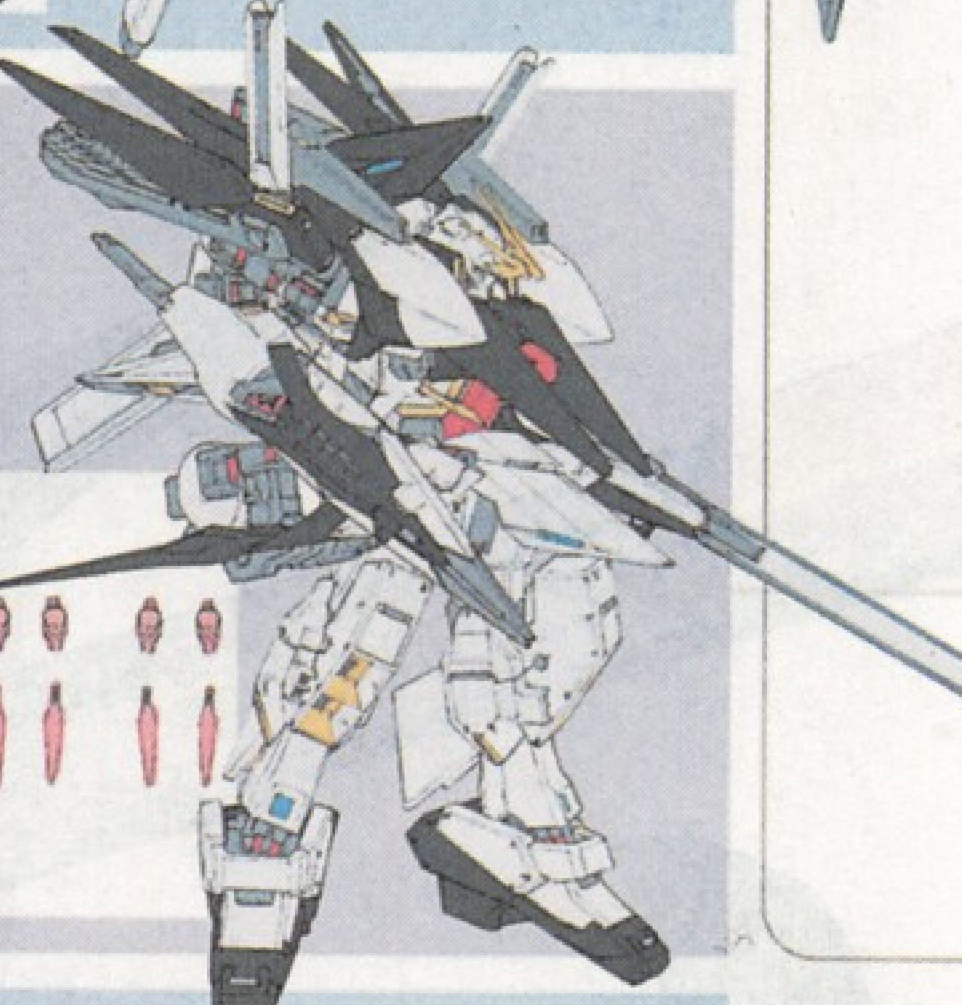
ORX-005“基亚布兰”/TR-5“安多邦斯特·弗莱鲁”FA形态

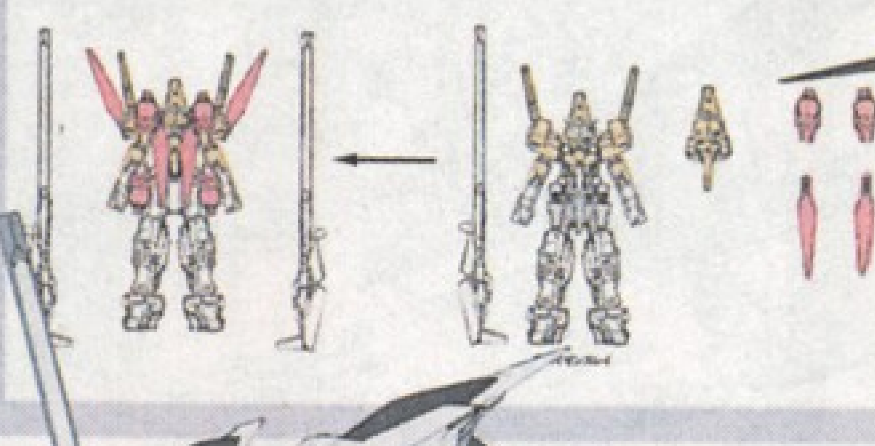
在对TR-5“安多邦斯特·弗莱鲁”加装了支援战机“弗鲁多多2”后组合成的形态。本机体是除去TR-6以外，提坦斯军中拥有最强平衡性能的机体。

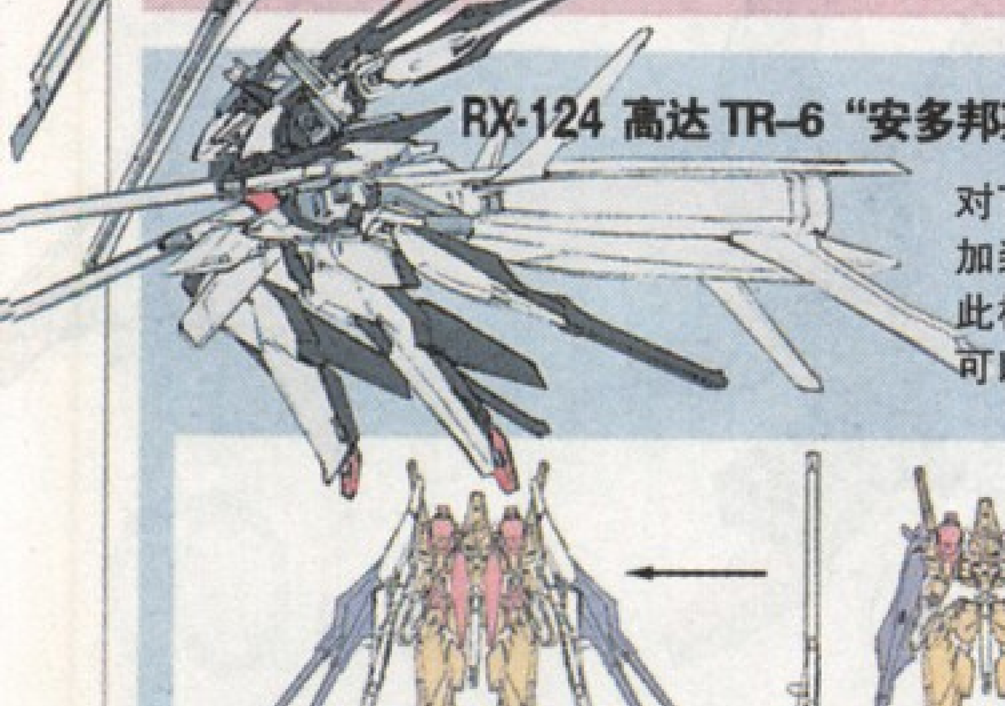


RX-121-3C 高达TR-1“哈曾斯雷拉”

“哈曾斯雷拉”是完全可以匹敌TR-1的强化形态“海滋鲁拉”第2形态的高性能机体。其战斗能力在TR-1系列中也是少有的强悍。

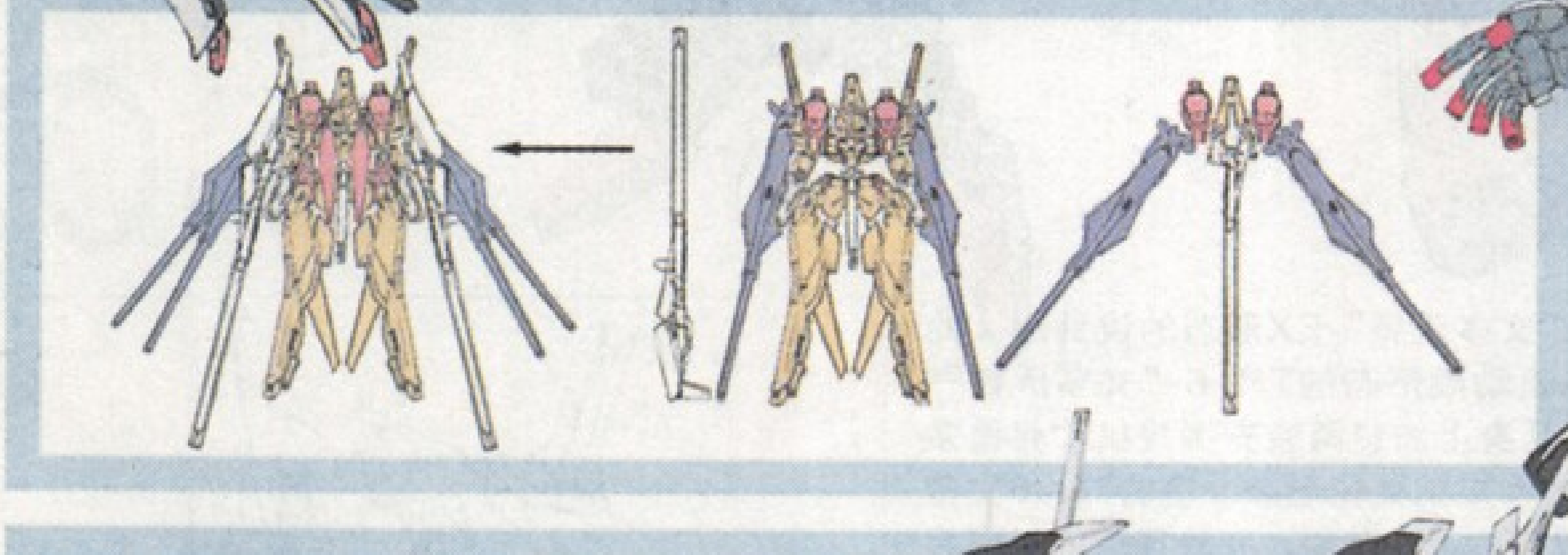


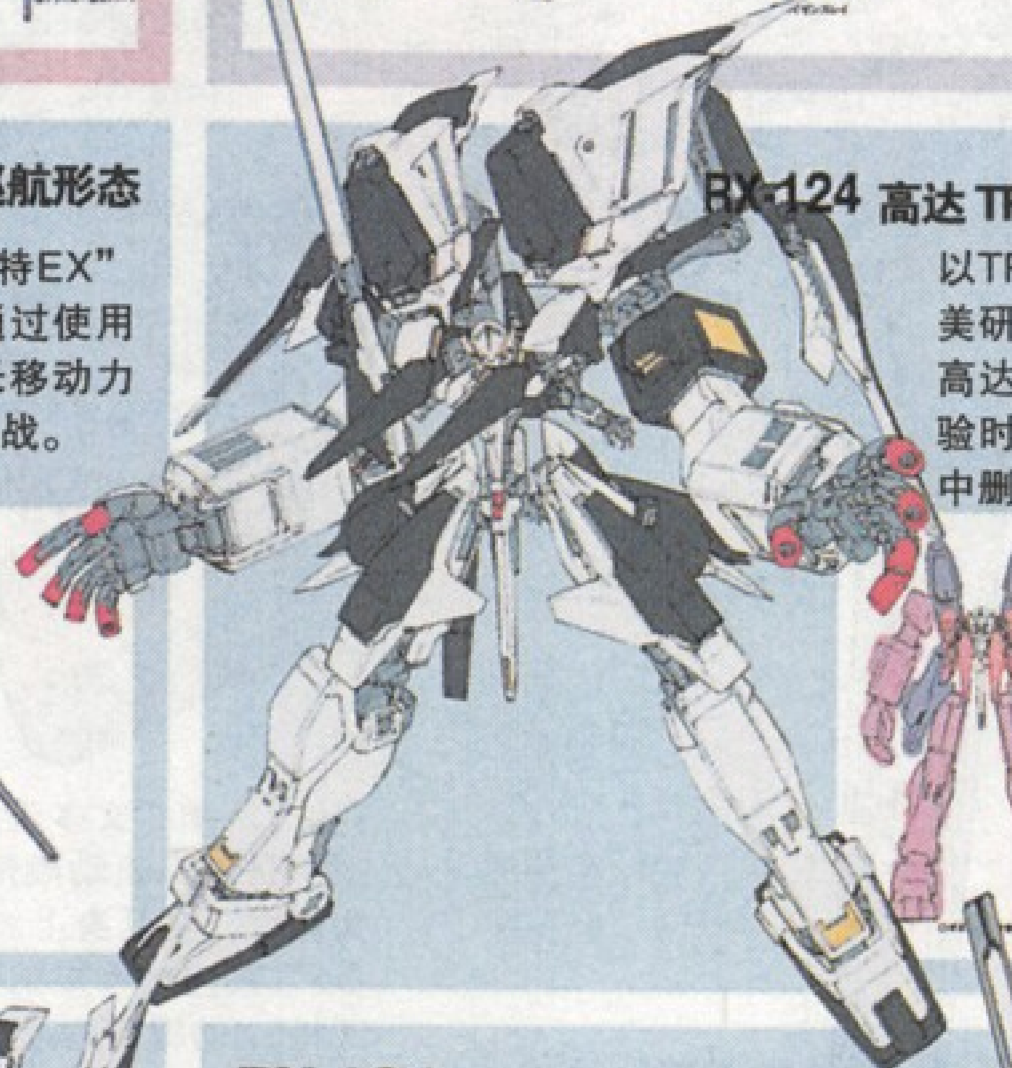




RX-124 高达 TR-6“安多邦斯特·文多沃特EX”高速巡航形态

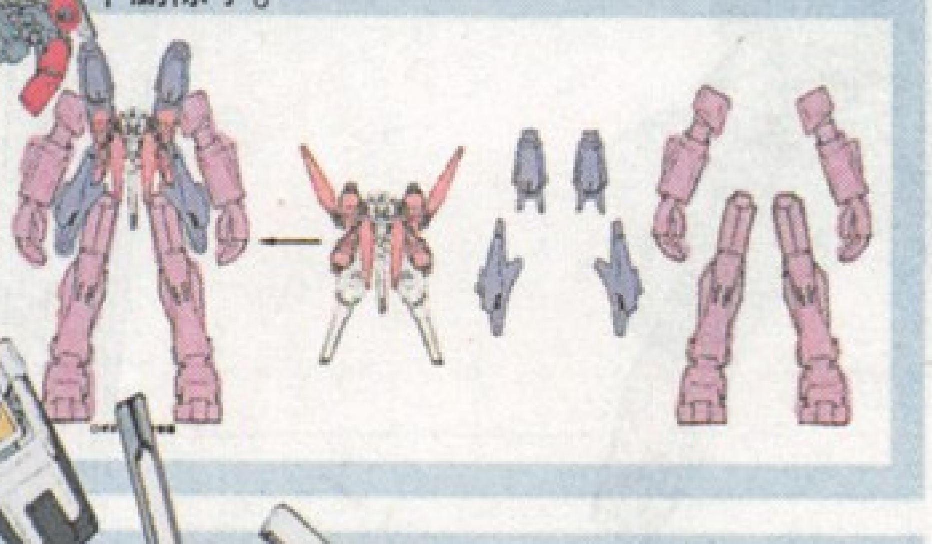
对TR-6“安多邦斯特·文多沃特EX”加装了巡航用加速器的形态。通过使用此机体的短时间加速能力与超长移动力可以完美的实现强袭/一击脱离作战。

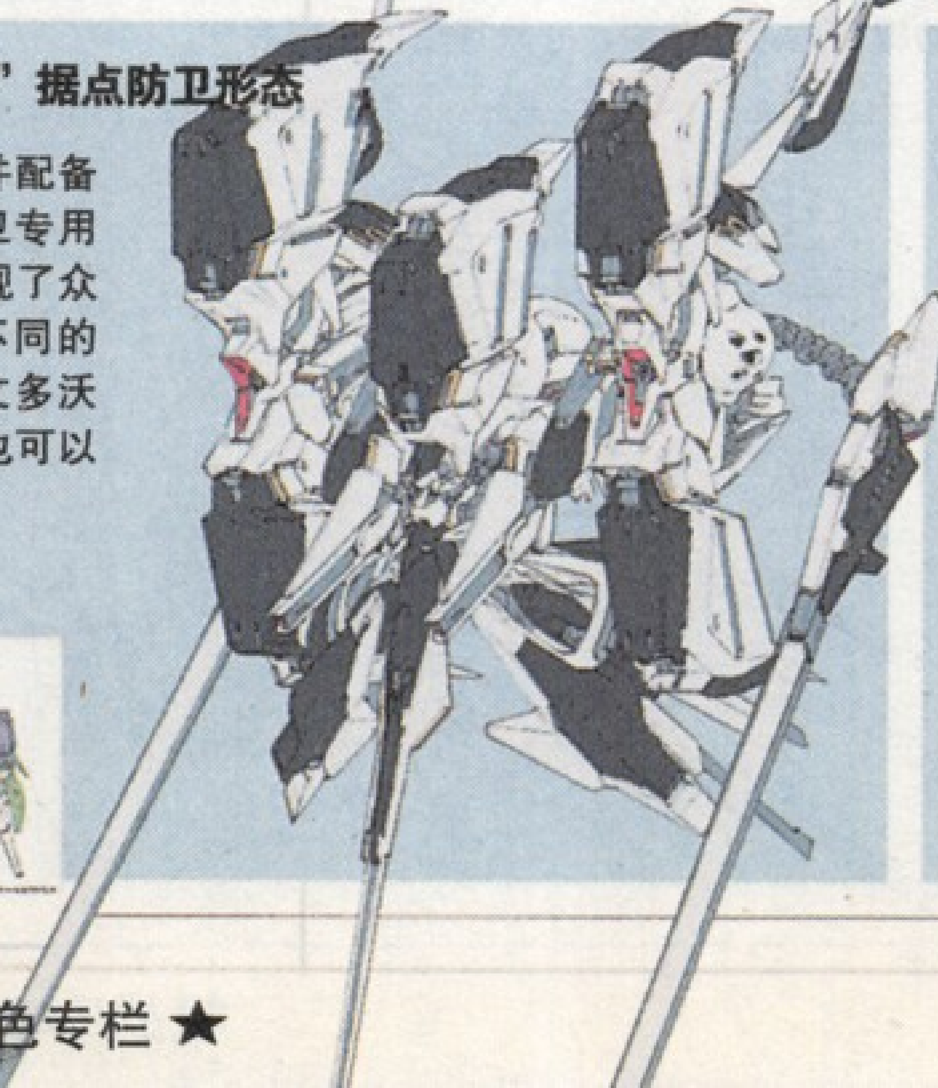




RX-124 高达 TR-6“文多沃特”基钢迪克形态

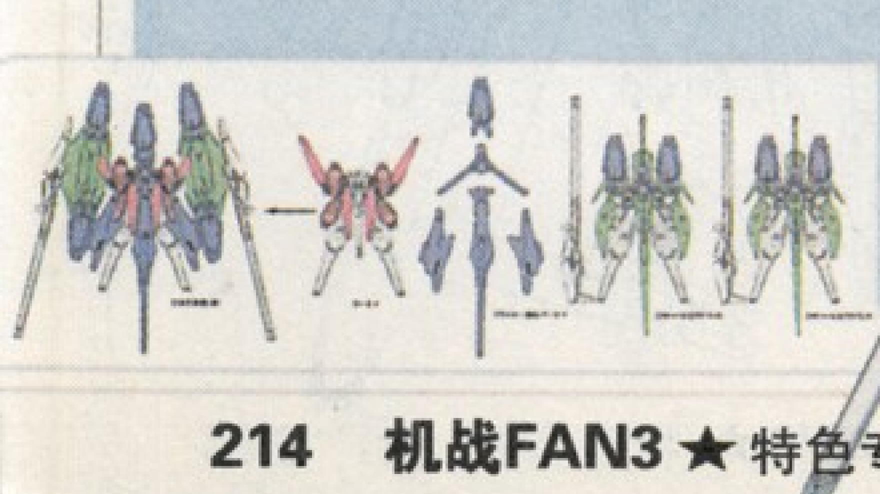
以TR-6为核心主体，在其身上加装了母拉萨美研究所开发的可变MA——MRX-009精神高达的四肢组合成的形态。此形态在运用试验时发生了严重事故后就被上层从开发资料中删除了。

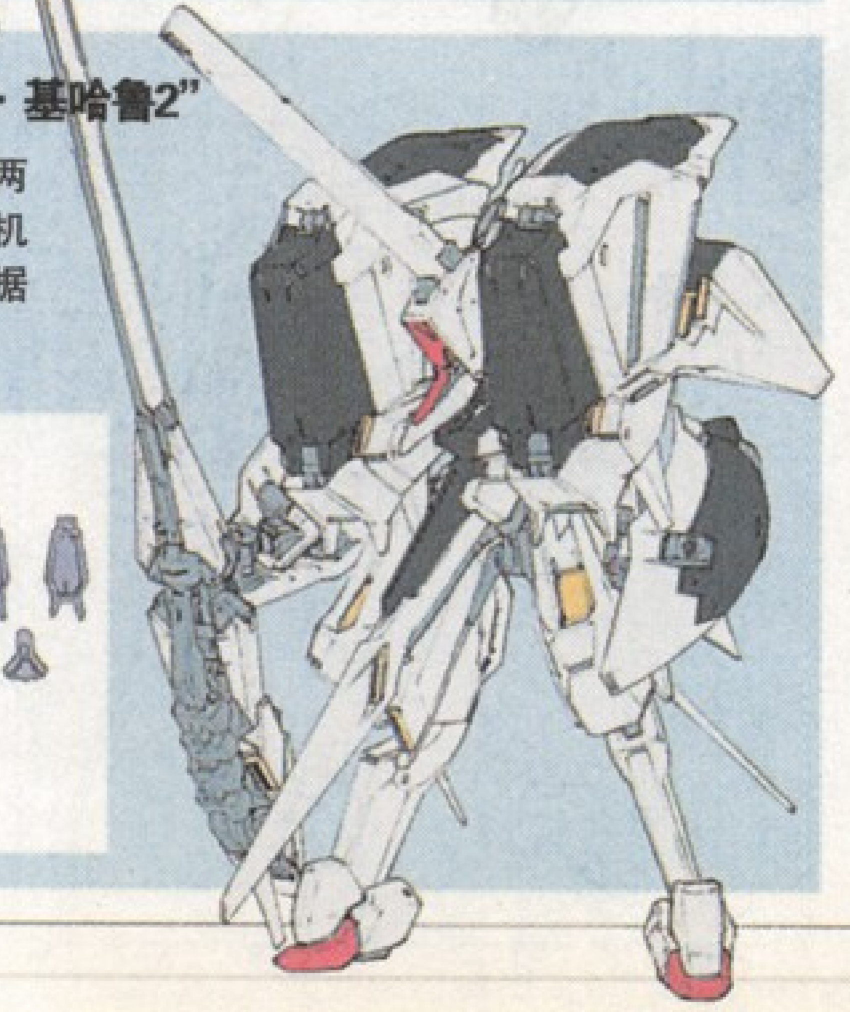




RX-124 高达 TR-6“文多沃特”据点防卫形态

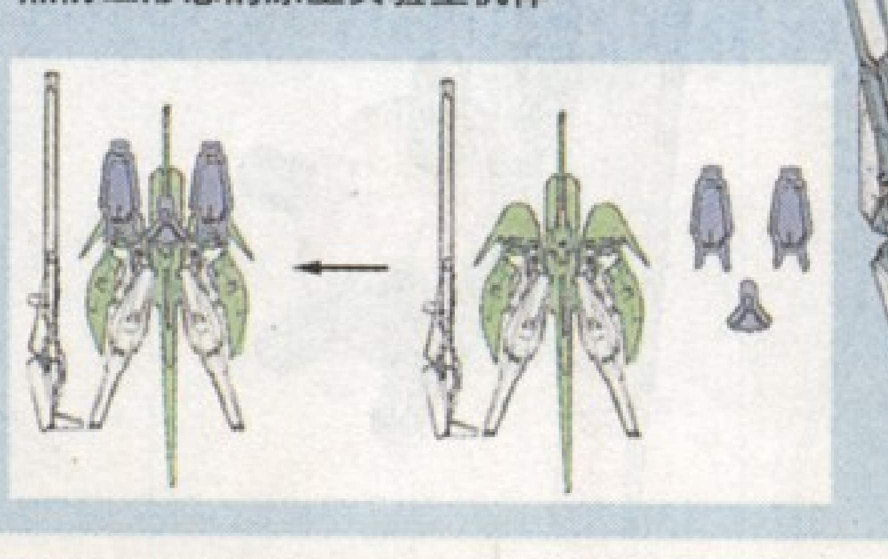
装备了5个单独的大型导弹发射器并配备了数只激光粒子炮的TR-6据点防卫专用形态。通过新型的火器管制系统实现了众多武器的同时抑制，并攻击复数不同的敌方目标。从理论上说，TR-6“文多沃特”的据点防卫形态的换装零件，也可以运用到TR-1与TR-5上。

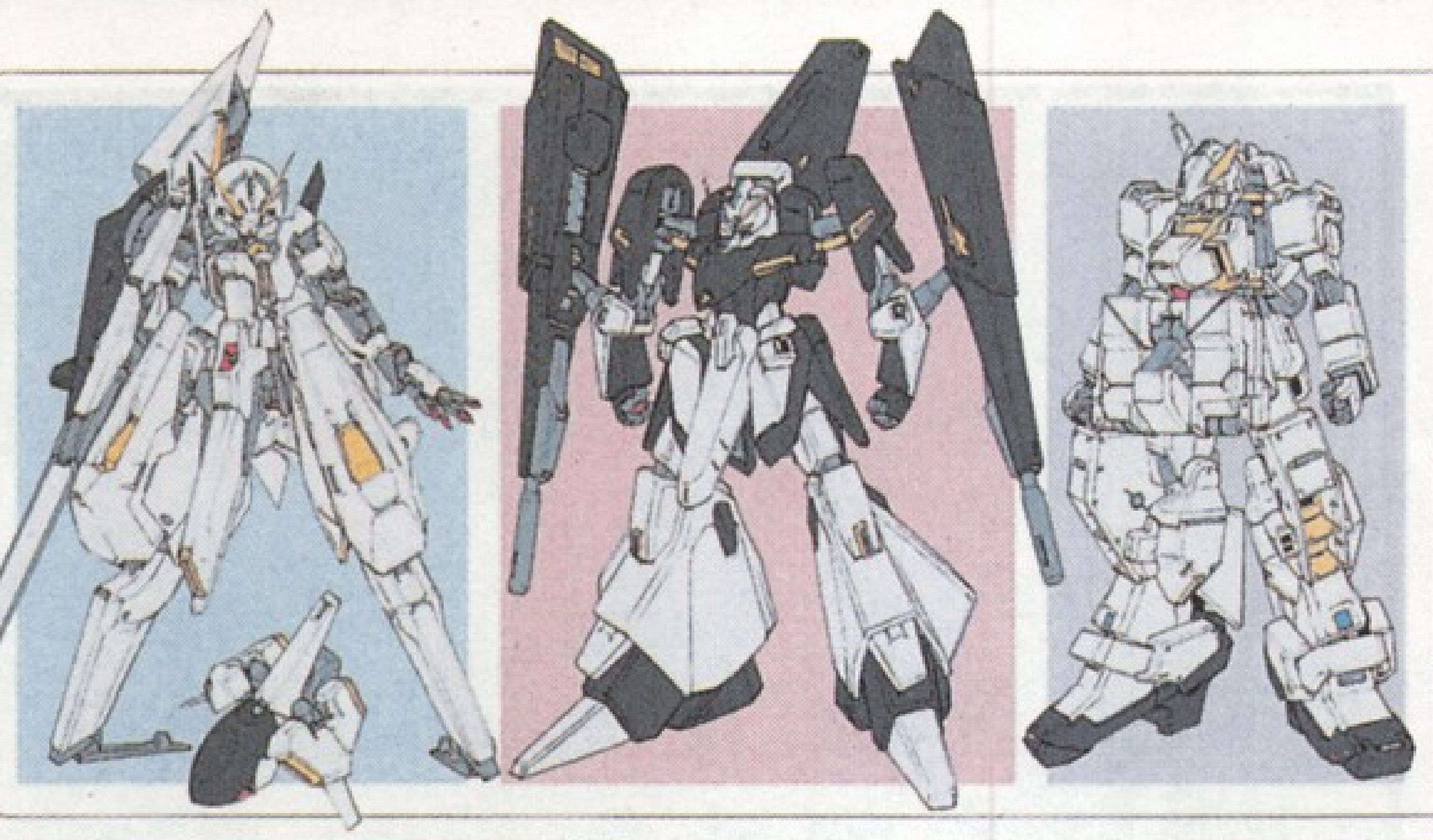




RX-124 高达TR-6“安多邦斯特·基哈鲁2”

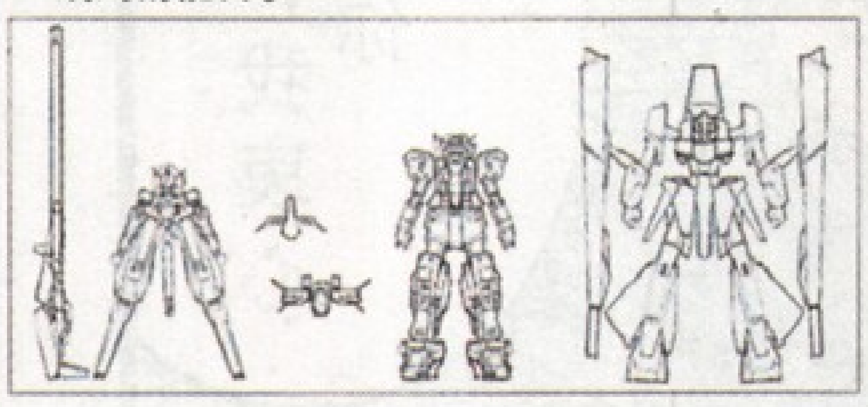
在TR-6基哈鲁2的双肩部位再追加上两个大型导弹发射器后组成的形态。本机体是RX-124 高达 TR-6“文多沃特”据点防卫形态的原型实验型机体





TR系列的换装系统

TR系列的换装系统主要是以TR-1“海滋鲁”、TR-5“弗莱鲁”、TR-6“文多沃特”3架机体为主体核心，在它们身上加装对应各种战况的特殊零件，使其拥有一机改变战局的能力。

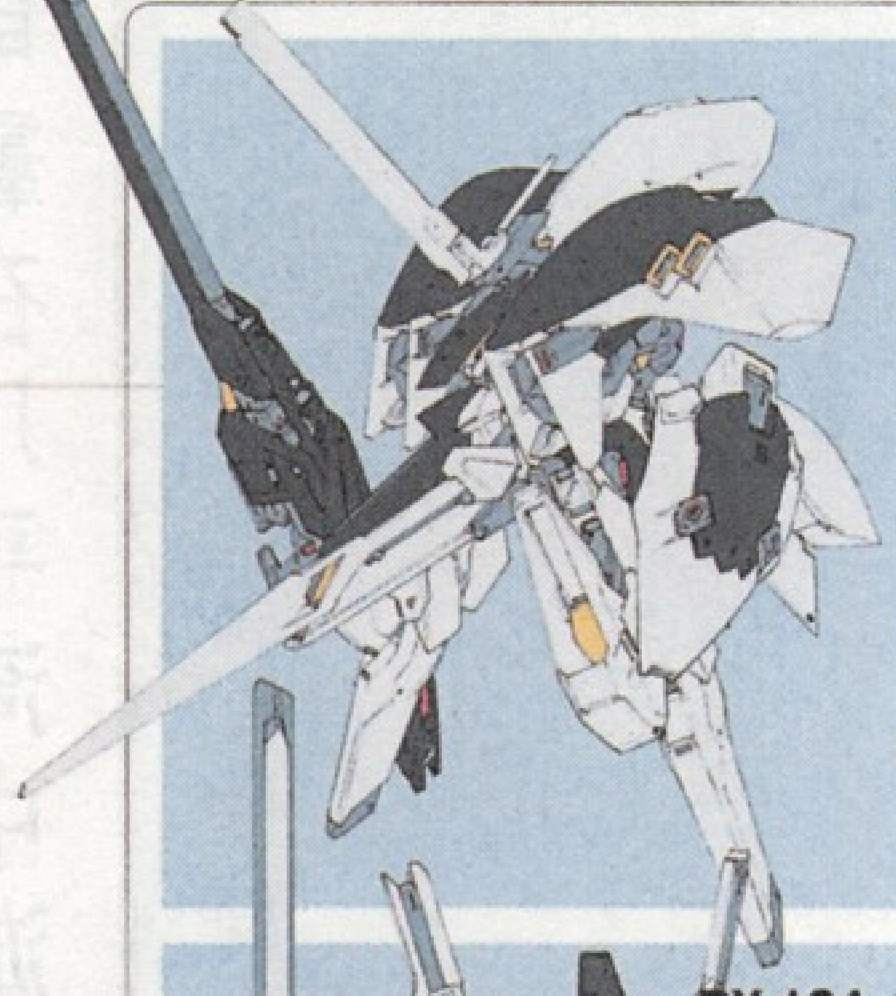


高达TR-6 换装零件一览

高达TR-6可以说是使用了TR-1与TR-5的各种资料开发而成的高性能机体。其中，TR-6通过与各种换装零件进行组合，能变形成对应各种特殊任务需要的形态。

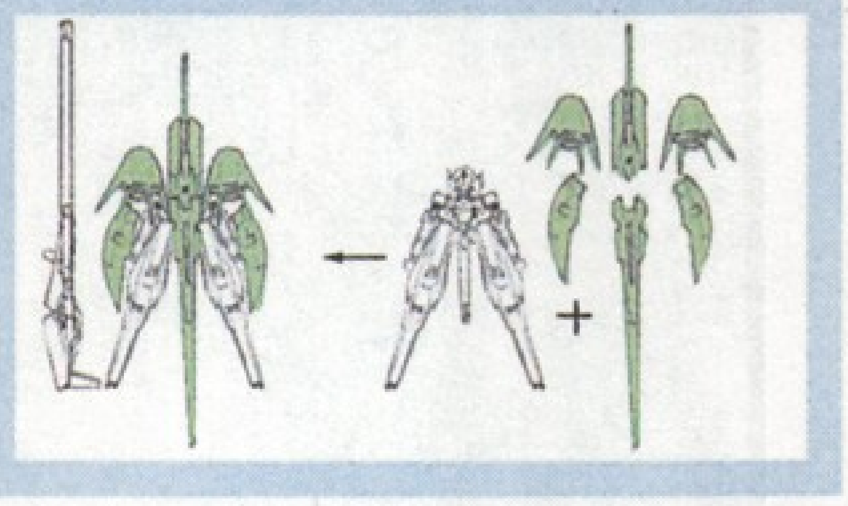
最基本的8种强化零件

下面为大家介绍的是TR-1“海滋鲁”、TR-5“弗莱鲁”、TR-6“文多沃特”3架机体最有代表性的8种换装形态。



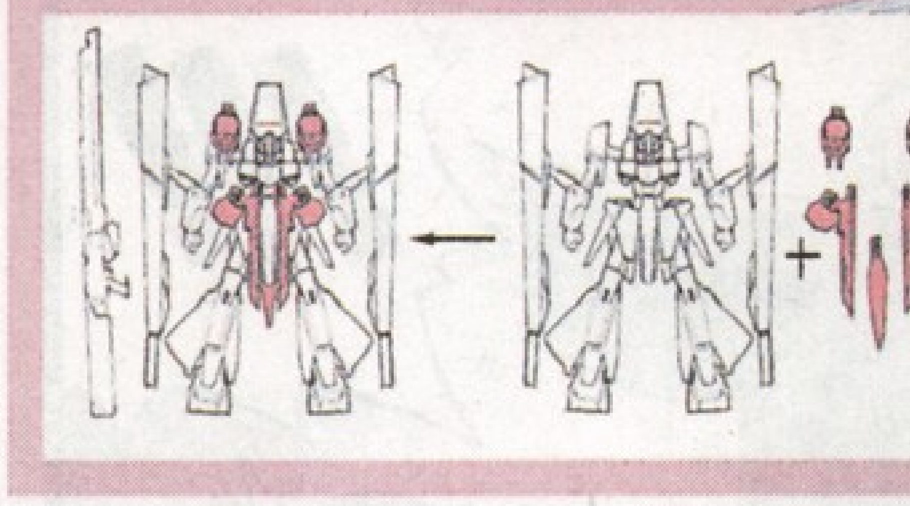
RX-124 高达TR-6“基哈鲁2”形态

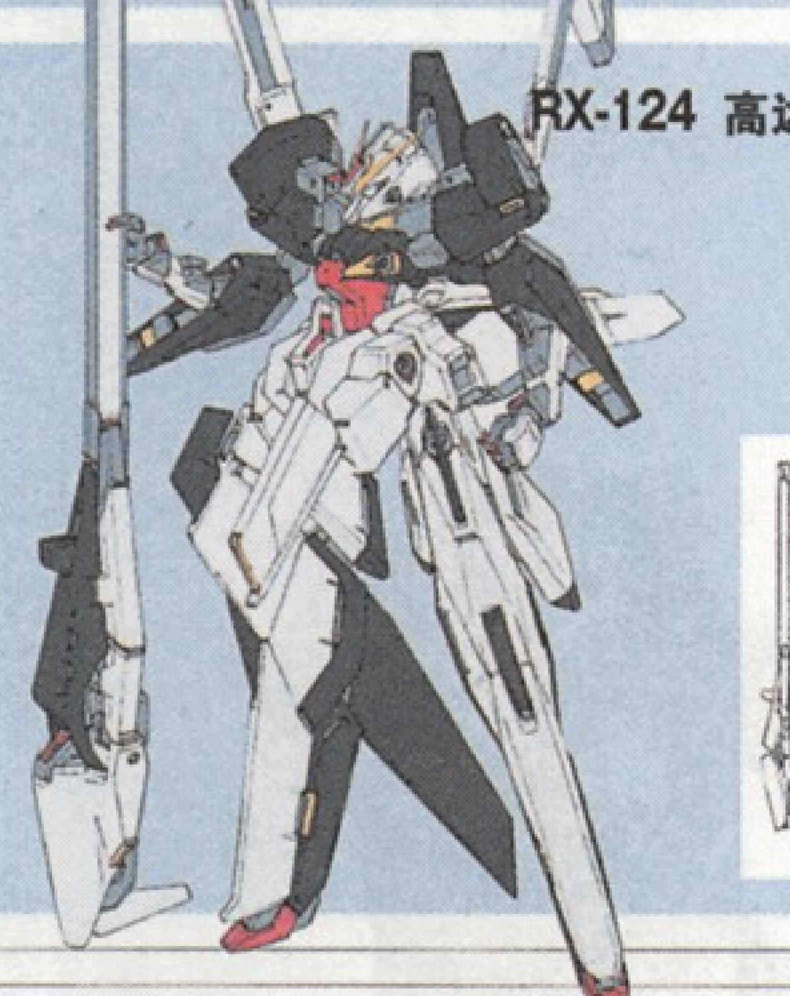
对TR-6“文多沃特”加装了TR-3“基哈鲁”的强化装甲零件后，组合而成的形态。本机体是做为TR-6的最终决战形态“因雷”的护卫机来进行开发的。



ORX-005“基亚布兰”/TR-5“弗莱鲁”

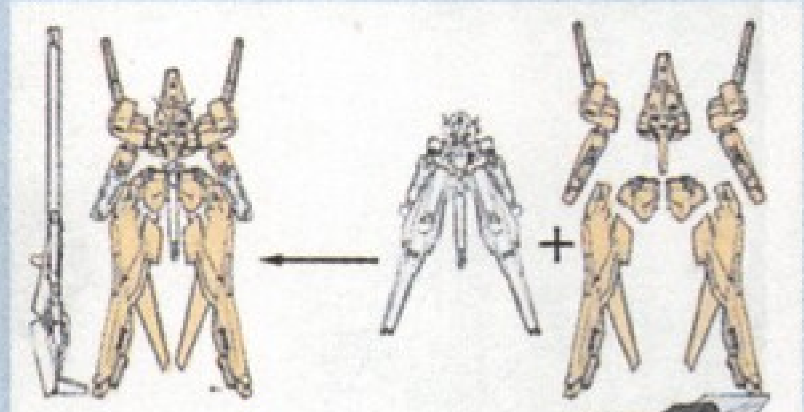
在对T3部队专用的ORX-005 “基亚布兰”（正式名称为TR-5“弗莱鲁”）加装了支援战机“弗鲁多多2”后组成的机体。本机体属于可以担任局地战领导机的高性能机体。

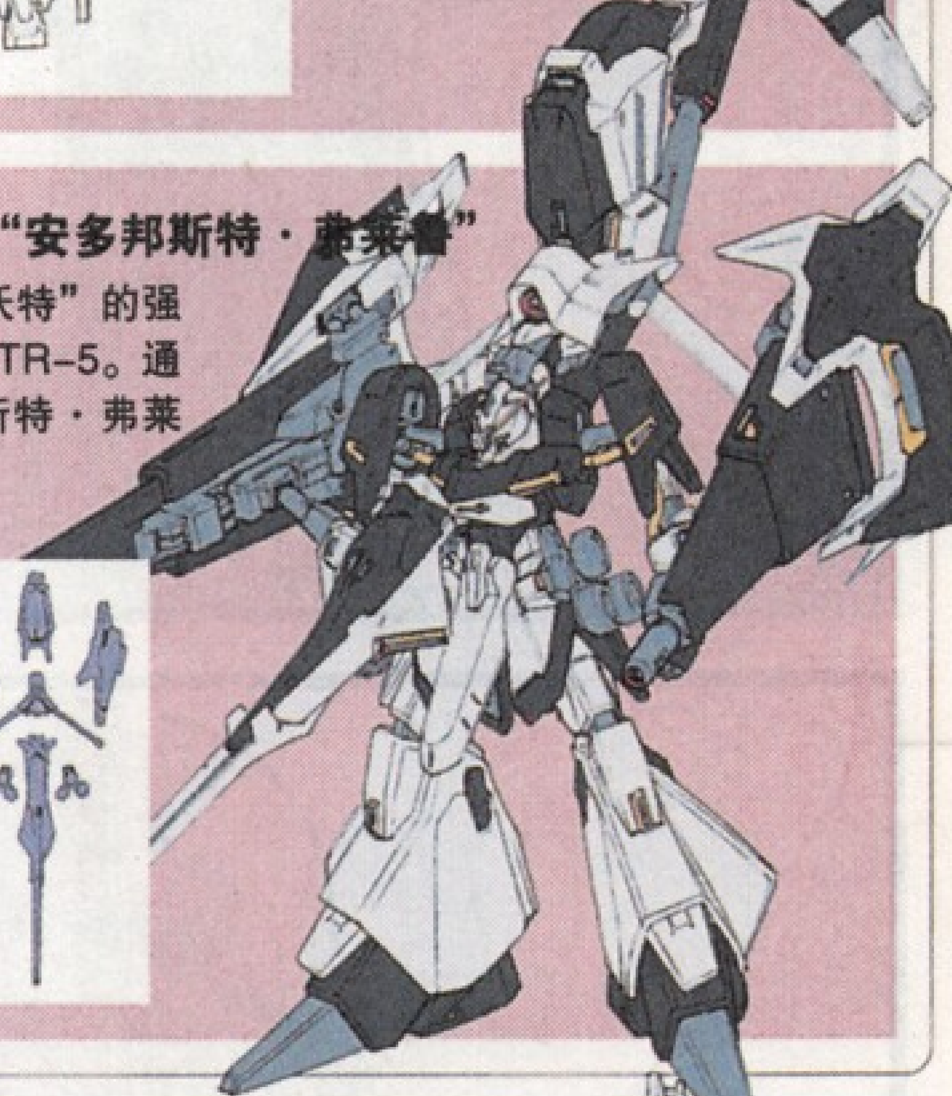




RX-124 高达TR-6“安多邦斯特·文多沃特”

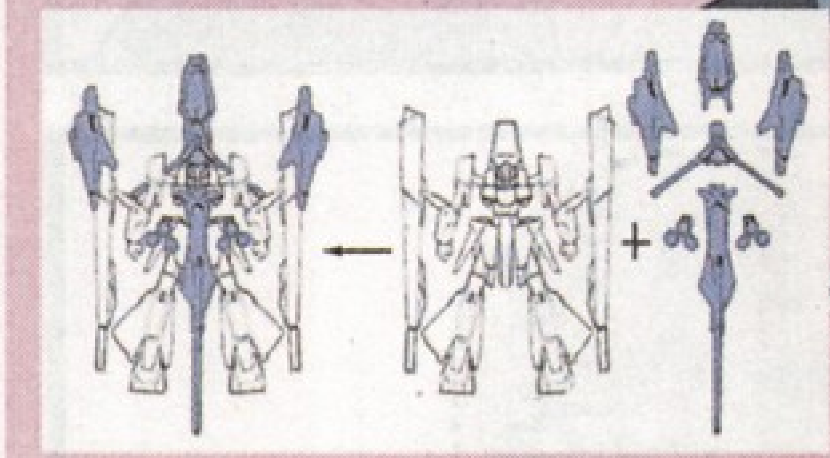
加装了高速战斗用强化零件的TR-6，有着比新造MS更高的战斗能力。在进行单机战斗测试时，此机体的综合平衡性能也是最高的。

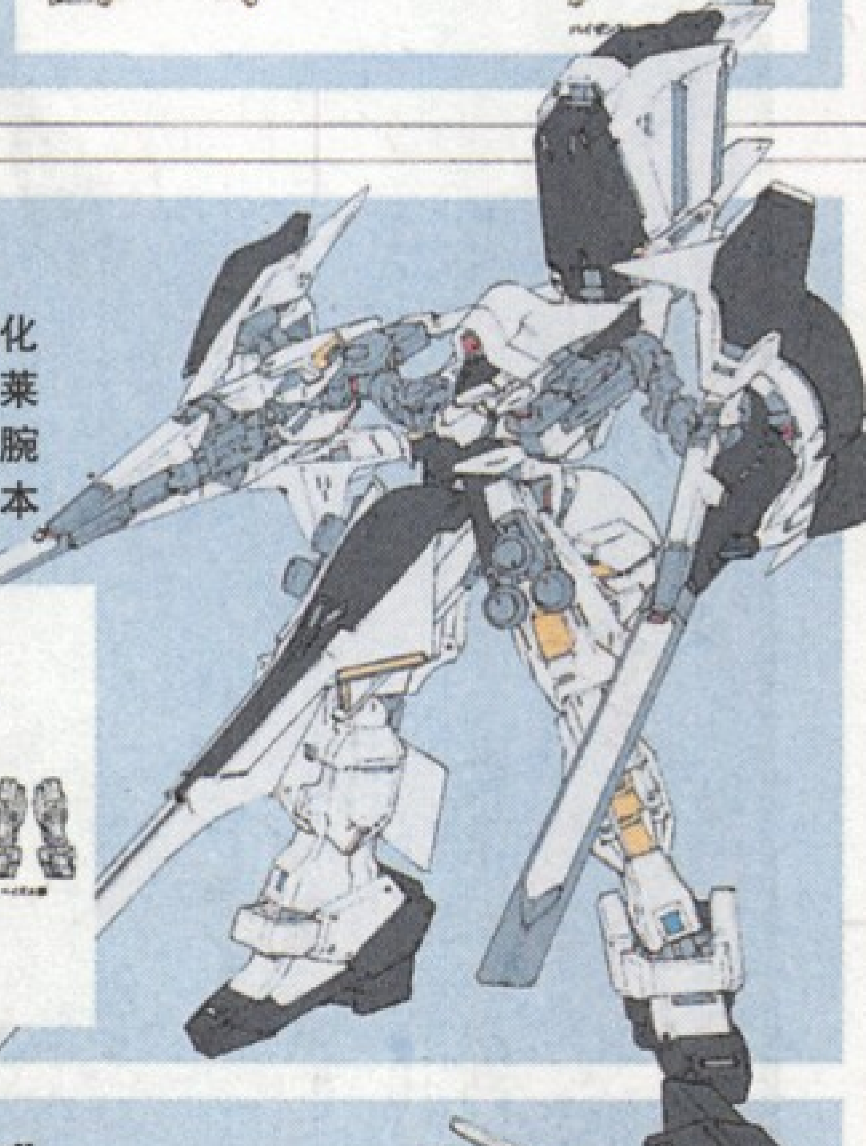




ORX-005“基亚布兰”/TR-5“安多邦斯特·弗莱鲁”

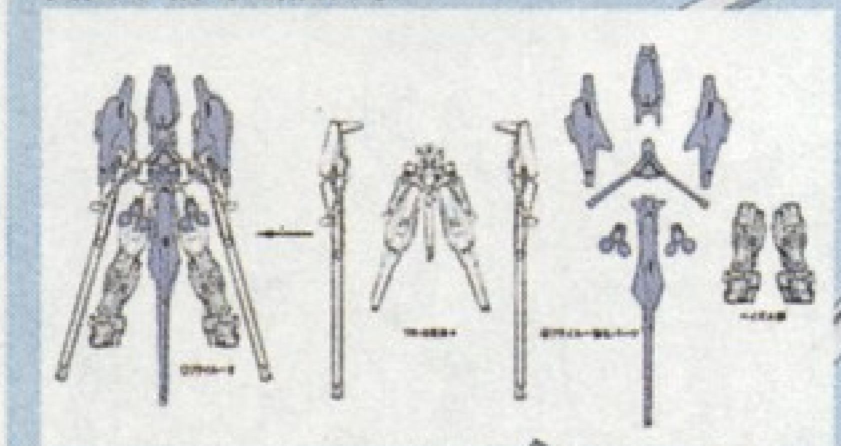
借用了TR-6“安多邦斯特·文多沃特”的强化零件后组合而成的高机动特攻型TR-5。通过加装高速加速器使得“安多邦斯特·弗莱鲁”拥有了最短时间的加速能力。

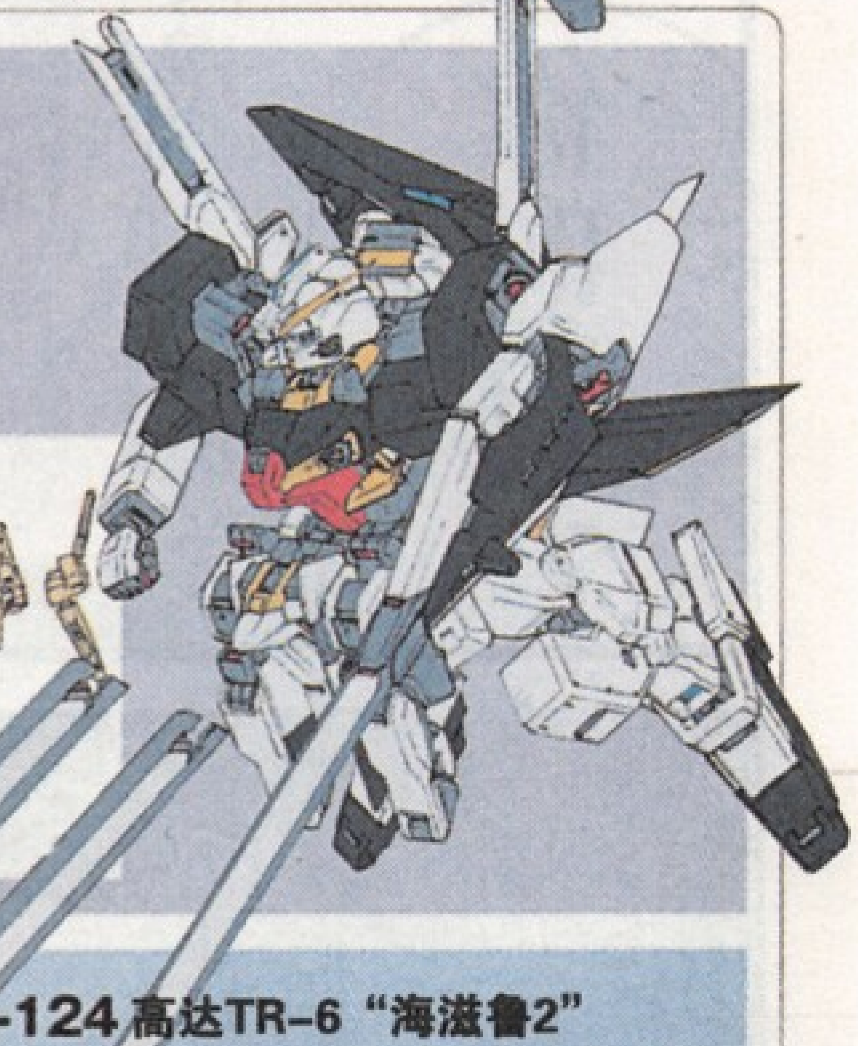




RX-124 高达TR-6“弗莱鲁2”

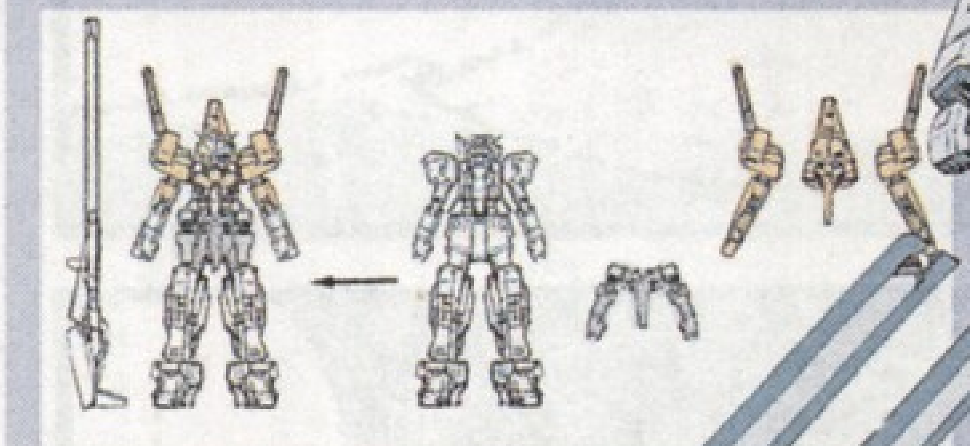
对TR-6加装了TR-5“弗莱鲁”专用强化零件后组合成的形态。虽然TR-6“弗莱鲁2”非常擅长远距离射击战，但由于腕部与射击武器是固定在一起的，而基本丧失了格斗战能力。

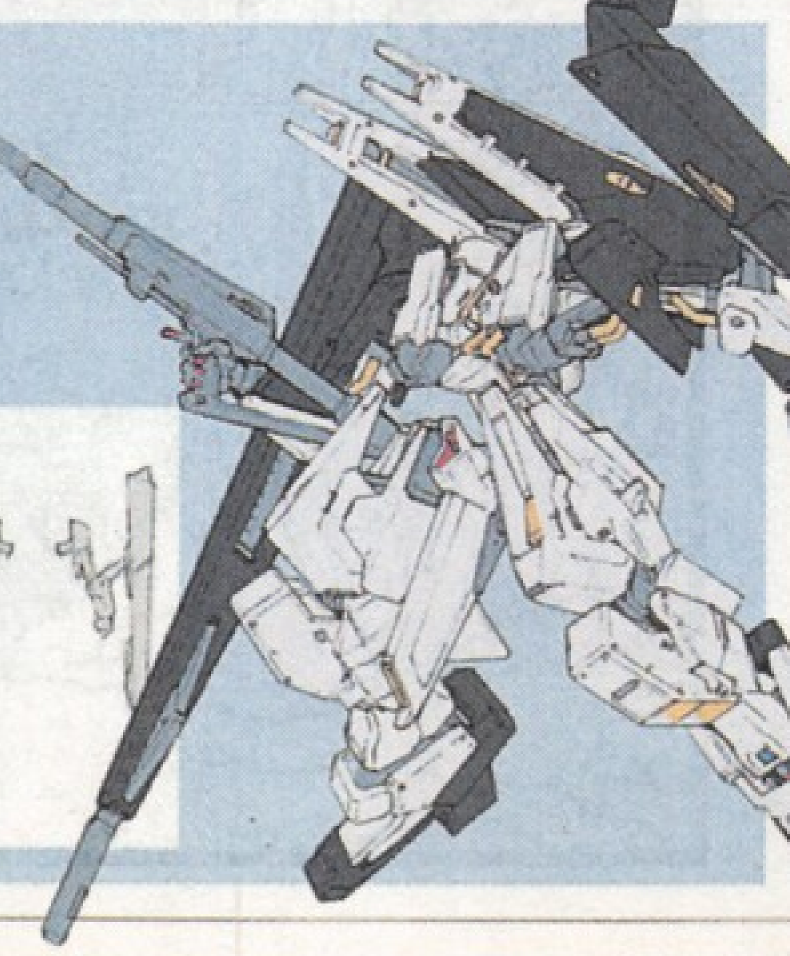




RX-121-3C 高达TR-1“哈曾斯雷”

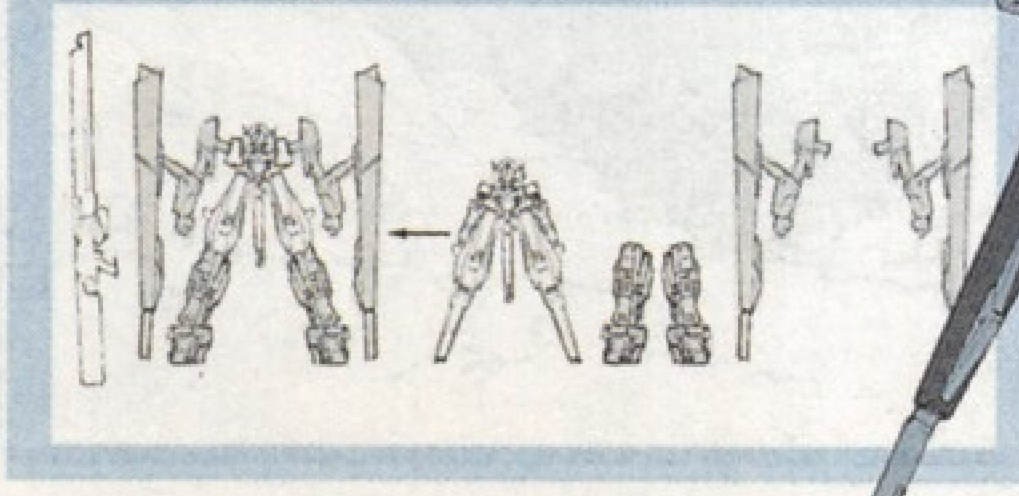
装备了高速战斗用强化零件的“哈曾斯雷”是TR-1的最终形态。在编号中的“3C”代表了其装备的强化零件的序号。





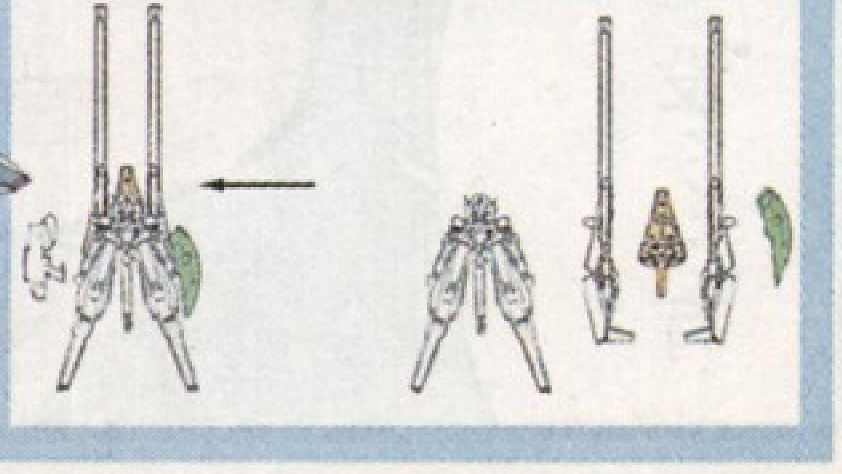
RX-124 高达TR-6“基亚布兰2”

在TR-6上加装了基亚布兰的双腕以及背部装甲，并将脚部更换为了TR-1仕样后的形态。有着致命缺陷的此机体没有被做为正式的实战用机体，而只在测试试验中昙花一现后就消失了 ……

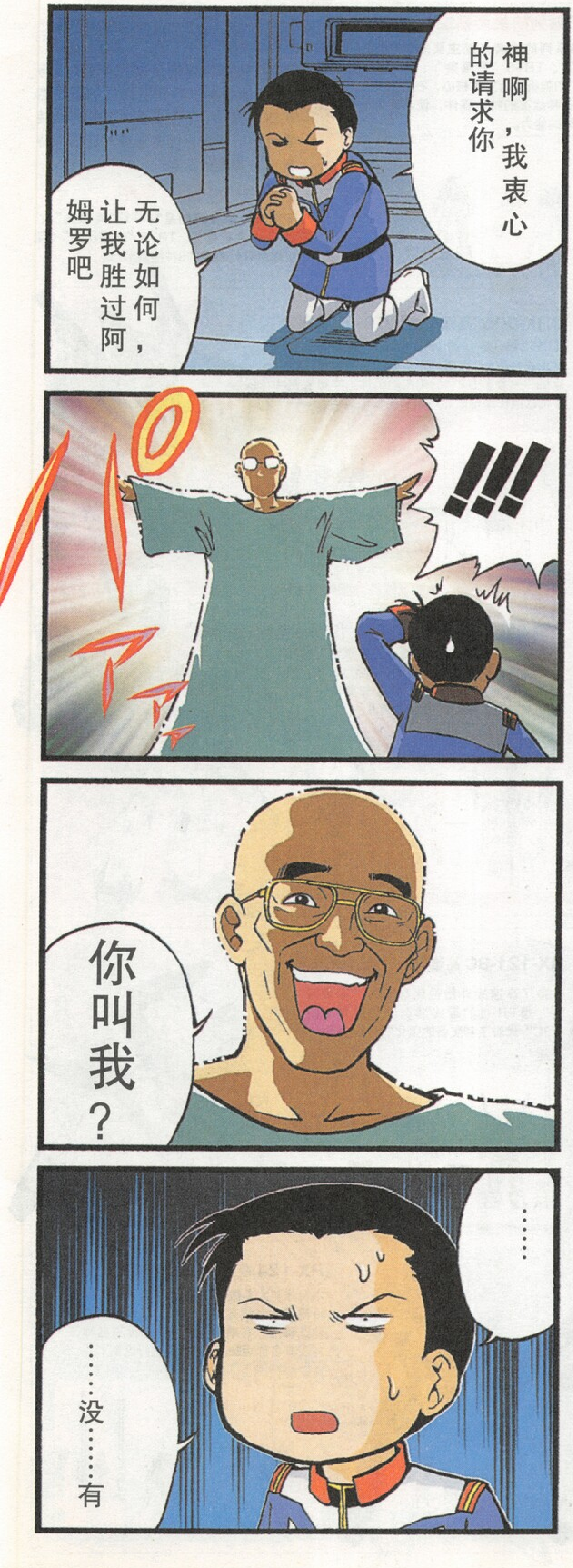


RX-124 高达TR-6“海滋鲁2”

本机体与大多数TR-6的改良型一样，都是沿用了现有机体的局部零件组合而成的。像这种形态在编号中也会沿用原有名称，并在其名称后加上“2”来进行区别。



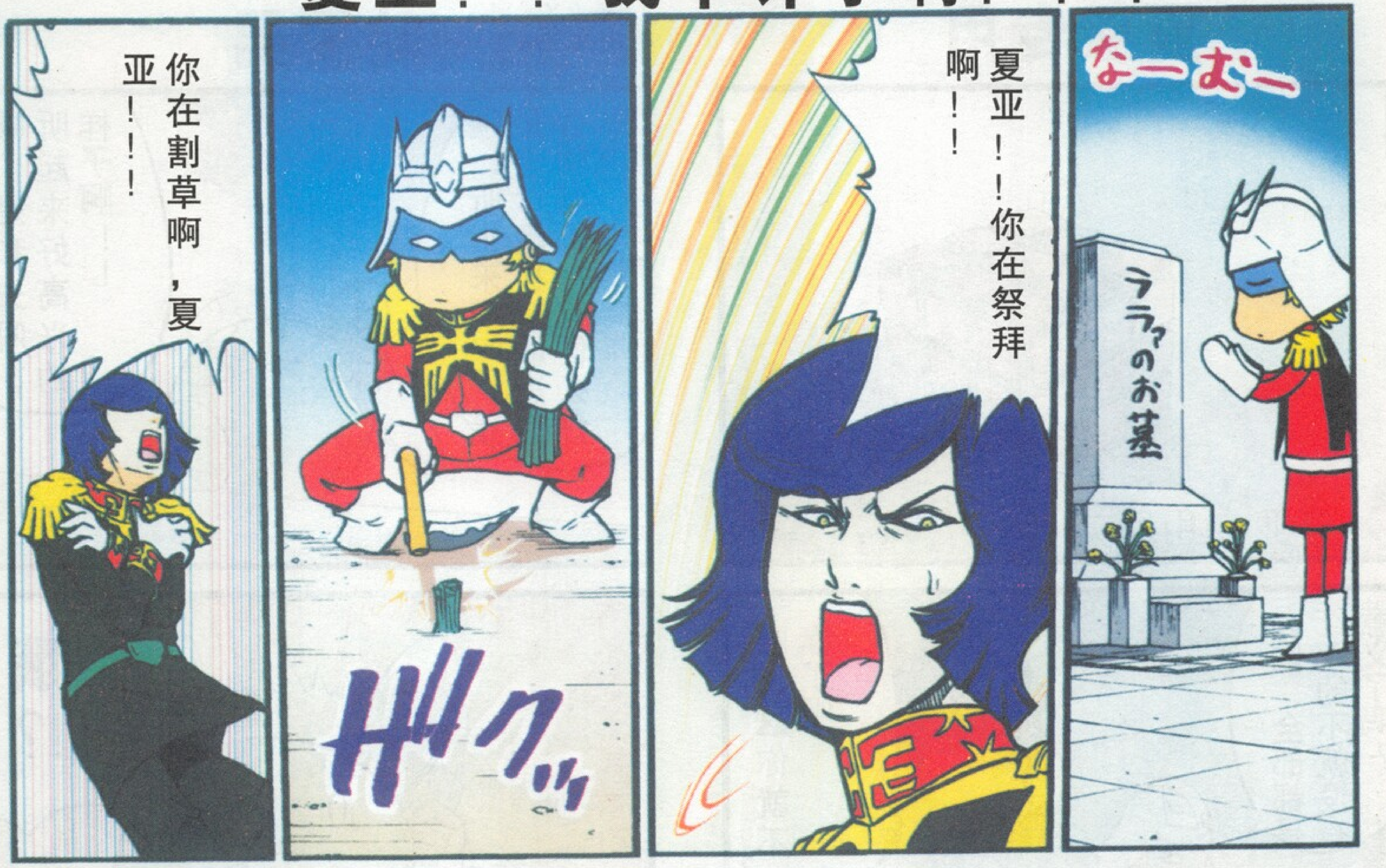
隼人的祈祷



休假中的小龟霸在川平湾中游泳！？

夏亚！！我中计了啊！！！

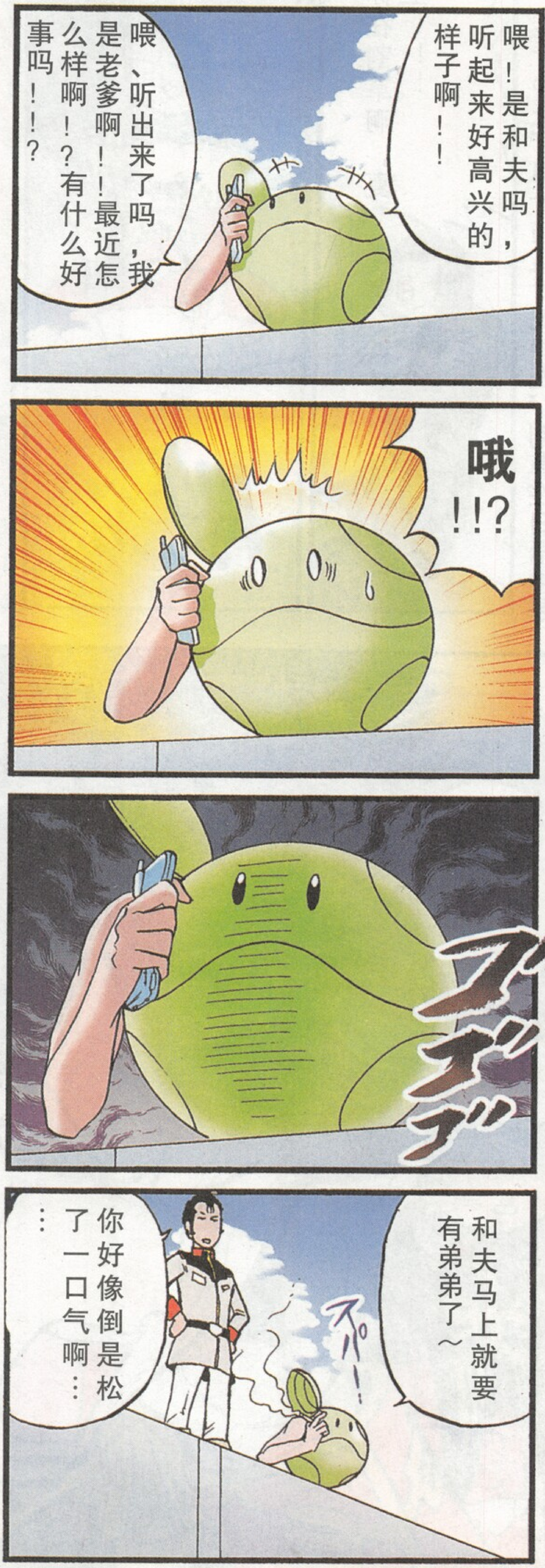
注："计った"算计与"叶戈った"割草在日语中是同音异义词。而"墓买った"祭拜也属于近似词。



夏亚专用

夏亚专用魔方
大佐、全部都是红色的不就没有意义了吗？
哼，这你就不懂了吧
勇士的红色
扎古的红色
魔蟹的红色
全部都是不同的红色！！
……有意思吗？
嗯！！非常～有意思！

哈罗男


喂！是和夫吗，听起来好高兴的样子啊！！
喂、听出来了吗，我是老爹啊！！最近怎么样啊！？有什么好事吗！！？
哦!!?
和夫马上就要有弟弟了～
你好像倒是松了一口气啊……

A Dog of Flanders

机战犯乐园

首先，还是要感谢大家的支持，由于上期的“回函卡事件”，致使本期机战犯乐园的主题完全泡汤，实属残念……不过，即便是在回函卡印刷错误的情况下各位读者大人们还能宽宏大量的寄回再版的VOL.2回函卡，积极的参与杂志的制作。除了“感谢”两字，零羽实在是找不到更合适的词语了……

这一期的时间就间隔了3个月左右，上次的主题游戏《SD高达G世纪 魂》想必大家也玩的差不多了，希望大家都在VOL.4的回函卡上谈谈自己的感想。还有，年底的机战大作《OG外传》也如期的发售了，该作绝对是身为机战犯不可不玩的大作，尤其是剧情部分，整个游戏有一半的剧情都是在为将来的OG3“铺路”……同样，《OG外传》也是下期机战犯乐园的主题，有什么心得、体会都拿出来与“同志”们分享吧……

当大家看到这段文字的时候，也许新年已经过去了，不过，零羽还是要在这里代表《机战犯》全体的编辑，向各位读者大人们说一句：新年快乐！祝愿大家在新的一年里身体健健康康、吃嘛儿嘛儿香！！（并且，大家一定要继续支持《机战犯》，来年还有更多的惊喜哦）

犯 这顿“机战饭”还是很丰盛地，下一次再吃一次机战大《机战OGS》中的古兰森和白河愁，我很喜欢，真希望自己队伍里有他们。

——天津市河西区　马长浩

本期的机战大餐不知能否让你满意，我们可是加足了调料的……白河愁与古兰森在大家心中的位置是很高的，不过这家伙从来就没有正式加入过我方，每次只不过是“利益一致”才会暂时留在我方“帮忙”的（其实就是为了自己的目的而利用主人公们……）。这不，在《OG外传》的最终话终于翻了脸，开着真·古兰森摇身一变，成为了最终BOSS……相信大家都非常希望白河愁有一天能够真正意义上加入我方，不过，至少到目前为止，想要在游戏通篇都使用白河愁，就只有使用“邪恶”的金手指了……

犯 机战新作快点出吧！！！OG2的动画快点来吧！！！

——江苏省常州市　瞿一波

俗话讲的好，“说曹操，曹操到”……当我看到这张回函卡时，NDS版的机战OG新作已经正式公布了……类型改成了RPG后，不知是否会变味道……OG2的动画可能早已在制作中了，只是眼睛厂还没有公布而已，说不定哪天就“爆”出个“XX时间，放映开始”的冷门来……

犯 重温了一下FC上的《第2次机战》，感觉相当有难度，但如果不提战斗画面的话，早期的机战也是相当出色的。

——辽宁省抚顺市　丁宇

FC上的《第2次机战》确实是经典之作。用那个时期的眼光来看，战斗画面也算是不错的了。回想一下《第2次机战》，再想想现在，机战系列在这十几年间真的是变化巨大啊（感慨中……）。在这里也推荐有兴趣的机战犯们（主要是没玩过的），感受一下这款上个世纪的“元老级”机战游戏的魅力……

犯 比起前两刊有进步多，总的来说好多了。希望我能够成为《机战犯》成长的见证人。永远都会支持你们的，加油。

——广西壮族自治区　梁辰

《机战犯》做为一个新生的刊物，每期还是都有着各种的问题。不过，在众多像你这样的热心读者的支持下，相信《机战犯》一定会茁壮成长起来的……还有，上期实在是不好意思，一个字打错，给你改了名字……

犯 希望多介绍一些机器人动画，但不要介绍的太具体，每一集都介绍实在是没有必要啊。

——北京市西城区　王张维

你的想法我理解，今后可能会推出一个专门的栏目来总结性的讲述机器人动画（老作品回顾以及新作品的报道），不过，具体的介绍还是有必要存在的，毕竟要满足此类读者的需要嘛。

犯 小编的形象呢？我要中奖！（之后省略……）建议做个网页吧！要不然，组织一次机战犯联谊会？费用由小编来出哦

——北京市通州区　王建春

说到小编的形象，机战犯的同志们可以说都是绝对的“地下工作者”，估计没有人愿意站到台前来亮相的……（再估计，这些家伙一定会把我推出来……）要想专门做个机战犯的网页，不太现实（别告诉我，也要小编们来凑钱做……），不过在三栖人社区里却分得了一块领地，做了个《机战犯》的专区（欢迎大家来灌水哦），网址是http://www.magiczone.cn/list.asp?boardid=52（直接进入），也可以登录http://www.magiczone.cn/，然后在选择外城下的电视游戏讨论区，进入后就能看到《机战犯》的专区了……“机战犯联谊会”的确是个好提议，可以考虑当做《机战犯》100期纪念的主题活动……（至于费用嘛……还是让财大气粗的风林老爷来出吧……）

犯 为了《机战OG》买GBA，为了《机战W》买NDSL，为了《机战MX》我又买了PSP 。我爱机战！！

——河北省唐山市　高峰

非常狂热的机战犯嘛……不过，你不会是只玩掌机版的机战吧，次世代主机上的机战更强啊（特指PS2）……说到掌机，现在的机战游戏并没有发挥出掌机的最大优势（即联机功能），要是在日后的机战游戏中能加入联机对战模式，那就太赞了……

犯 虽然十年前就开始接触机战，但因为家庭条件有限，未能玩遍所有机战。而且，还未能了解机战的故事（日语不会）。

——广西南宁市　黄军龙

只要你对机战仍然有爱，早晚能将没有玩到的机战游戏都再补回来……不了解机战的故事，好办啊，不用你去辛苦的学习日语，《机战犯》就是最好的补习教材了……

犯 听说GBA上出了新的机战游戏，这消息是不是真的?

——广州市　杨智毅

……不知这个消息你是从什么地方听到的，反正打死我也不会相信GBA上还会再出机战游戏了……也许是你听错了，最近眼睛厂刚刚正式公布了NDS版的机战新作，而且发售日就定在2008年的

春天（预定发售日），如果眼睛厂没有失约，那我们就可以在下期《机战犯》（VOL.5）上市的时候体验到全新的机战游戏了（不知这款RPG版的机战能否成功……）。

犯 《机战犯VOL.3》终于出来了，让我们这些FANS们等了很长的时间啊。《机战犯》每出一期，我就画一个机体，现在都画了3个了。我很爱机战啊！

——南京市江宁区　王义全

让广大读者们久等，实在是不好意思啊……你很喜欢画画吗，要是有信心的话，就不要吝惜自己的才能了，把你的画稿投过来吧。如果符合条件，我们会将你画的机体刊登在杂志上的（有稿费的哦）。

犯 本期光盘中的动画，机战OG·真最终话让我非常感动。因为不知什么原因，我走遍了半个上海都未能发现《高达SEED外传》的动画，TV版却是遍地都是……希望以后多送OVA版的动画。

——上海市　王澜

考虑到杂志的出版周期以及光盘的容量问题，零羽觉得还是OVA、或是剧场版的动画更为合适，不知大家都是否这样认为呢？今后我们也会考虑多放上一些像VOL.3中的《机战OG·真最终话》这样的“珍藏版”动画。不知你所说的《高达SEED 外传》，具体是指哪一部（SEED系，貌似出了很多的外传版本……）？下期来信时写清楚的话，也许你的愿望就能实现哦。

犯 一般来说高达FAN，不一定是机器人FAN，应该区分开来。还有，祝愿阿克赛鲁和阿露菲米私奔后生活得好！！

—彭晨

对，你说的还真是这样……喜欢高达的人并不见得就喜欢其它机器人，但基本上机器人FAN却都喜欢高达……这也就说明了高达还是属于机战的一部分的。有时候分得太明确了也未必就是件好事（和谐社会嘛）……看来你已经玩过《OG外传》了，实在没想到寺田能让这两人复活，而且还把他俩凑成了一对……估计又是在为OG3铺剧情了……你要是愿意，可以在下期好好的聊聊这个话题。

机战人气排行榜——最强机体榜

TOP	机体名称	出自作品	喜爱的理由
01	真·古兰森	《机战OG》	究极的完美！！！
02	自由高达	《机动战士高达SEED》	新时代的阿姆罗？
03	真·盖塔	《真?盖塔机器人》	三机合一，三种形态，无敌!
04	零式飞翼高达	《新机动战记高达W》	机战N小强之一
05	龙虎王	《机战OG》	最有中国特色的机体
06	ART-1	《机战OG》	第2代的SRX机体
07	SRX	《机战OG》	眼睛厂的吉祥物
08	EVA初号机（暴走）	《新世纪福音战士EVA》	疯狂至极、野性的释放
09	神高达	《机动武斗传G高达》	超热血的台词
10	ARX-7（强弩）	《全金属狂潮》	机体的系统太强了
11	大龙卷	《机战OG》	超酷的大叔
12	大曾伽	《机战OG》	超魄力的斩舰刀
13	υ高达	《机动战士高达—逆袭的夏亚》	最强NT专用机
14	古铁巨神	《机战OG》	非使用EOT技术的最强机体
15	百式	《机动战士Z高达》	金色的涂装，帅！

机战人气排行榜——人气机师榜

TOP	人物名称	出自作品	喜爱的理由
01	楠叶	《机战OG》	特制秘药太强了
02	白河愁	《魔装机神》	最强反派
03	拉米亚	《机战OG》	御姐才是王道
04	宗介	《全金属狂潮》	台词很酷
05	凯	《勇者王》	热血…不，魂的男人
06	希罗	《新机动战记高达W》	小强、小强 ……
07	龙马	《真?盖塔机器人》	元老级的热血男
08	多蒙	《机动武斗传G高达》	超级热血男
09	夏亚	《机动战士高达》	初代的假面男
10	响介	《机战OG》	最强赌神！
11	卡多	《机动战士高达0083—星屑的回忆》	吉翁军最强的非NT机师
12	拉托尼	《机战OG》	个性十足，小萝莉
13	五飞	《新机动战记高达W》	个性十足
14	罗姆	《剑狼传说—克罗诺斯的大逆袭》	台词太有个性了
15	一矢	《斗将戴摩斯》	热血、热血、热血……

机战人气排行榜——最强武器榜

TOP	武器名称	出自作品
01	天上天下一击必杀剑	《机战OG》
02	龙王破山剑	《机战OG》
03	ハイパーオーラ斩り	《圣战士》
04	缩退炮	《机战OG》
05	ヘルアンドヘヴン	《勇者王》
06	石破天惊拳	《机动武斗传G高达》
07	イデオンガン	《传说巨神—伊甸王》
08	フインファンネル	《机动战士高达—逆袭的夏亚》
09	斩舰刀	《机战OG》
10	ゲッタービーム	《盖塔机器人》
11	T-LINK铁拳	《机战OG》
12	切り札	《机战OG》
13	ツインバスターライフル	《新机动战记高达W》
14	スーパーイナズマキック	《飞跃巅峰》
15	N2爆雷	《新世纪福音战士EVA》

机战人气排行榜——强化零件榜

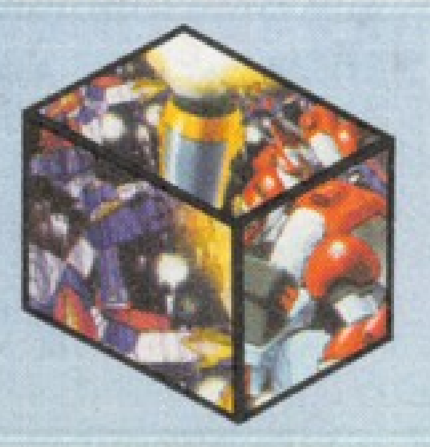
TOP	强化零件名称	装备（使用）效果
01	ハロ	移动力+2、运动性+25、武器的命中率+15、地图兵器以及射程1以外的武器的射程+1
02	超合金ニューZ	HP+1500、装甲+200
03	サイコフレーム	运动性+25、武器的CT(会心一击)率+10%
04	高性能照准器	全武器的命中+30%
05	S-アダプター	全地形适应为S
06	补助GSライド	EN+100并且每回合开始时EN回复最大值的20%
07	狼の纹章	出击时的气力值+10
08	学习型CP+	全武器的CT(会心一击)补正+30%
09	ENギガチップ	武器的EN消费量减少30%（不能重复装备）
10	スーパーリペアキット	HP、残弹、EN全回复。（使用之后消失）
11	ミノフスキードライブ	移动力+2、空飞可能且地形适应—空为S
12	Iフィールド发生器	对激光系兵器的伤害量减少850
13	アポジモーター	移动力+1、运动性+5
14	胜利の键	机师的SP（精神力）全回复。（使用之后消失）
15	星明神社のお守り	全状态变化效果无效化

机战人气排行榜——最爱BGM榜

TOP	BGM名称	出自作品
01	我ニ敌ナシ	《机战OG》
02	钢铁の孤狼	《机战OG》
03	热风!疾风!サイバスター	《魔装机神》
04	流星、夜を切り裂いて Ver. H	《机战OG》
05	THE BEAST II	《新世纪福音战士EVA》
06	Invoke	《机动战士高达SEED》
07	明静止水	《机动武斗传G高达》
08	宇宙を驱ける—ゼータ发动	《机动战士Z高达》
09	ゲッターロボ!	《盖塔机器人》
10	レッツ・コンバイン!	《超电磁机器人》
11	JUST COMMUNICATION	《新机动战记高达W》
12	ゴーショーグン发进せよ	《战国魔神豪将军》
13	空飞ぶマジンガーZ	《魔神Z》
14	岚の中で辉いて	《机动战士08小队》
15	カムヒア! ダイターン3	《无敌钢人泰坦3》

机战人气排行榜——最强精神力榜

TOP	精神力名称	消费值	使用效果
01	魂	60	一次性给与敌人2.5倍的伤害（不能与热血同时使用）
02	热血	40	一次性给与敌人2倍的伤害
03	必中	20	一回合内的命中率为100%
04	觉醒	60	增加一次行动回数
05	直击	30	使敌机的特殊防御效果无效化
06	幸运	40	下次战斗时所得的金钱×2
07	气合	40	机师的气力值+10
08	加速	5	机体的移动力+3
09	努力	20	下次战斗时所得的经验值×2
10	爱	90	同时使用以下精神指令：加速、幸运、努力、必中、ひらめき（必闪）、热血、气合
11	大根性	40	机体的HP完全回复
12	集中	15	一回合内机师的命中率与回避率+30%
13	铁壁	30	一回合内所受伤害值减少75%
14	信赖	30	回复所指定的我方机体的HP2000点
15	侦察	1	调查所指定的敌方的资料



趣味十足的小专栏

本栏目是从VOL.3开始追加的新增专栏之一，目前为止还在建设中 ……所以本期能为大家提供“游戏项目”只有“趣味拼图”一个（请向右侧看）……此图为双面版本（机战&高达），难度方面应该不是很大（自认为），如果实在拼不出来也没有关系，在下期的杂志中，会公布“原图”，以便大家对照……

GUNDAM.INFO
gundam portal site
BAN
DAI
"PlayS
SDガンダム
GGENERATIO
0123
tation2"用ソフト
n SPIRITS
UC.
我らが使命！ここで
BANDAI
NAMCO

所有机器人在这里集结

16开超大魄力
224页充实内容

游戏/漫画/模型/小说
一网打尽

少量库存
万众期待的vol.2

19.80元
超值定价

全面接受邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010-6442177 / 64472180
邮编：100011 邮购免收邮资
邮购请注明“机战2”

祝贺机战FAN第一辑上市爆卖已售完

ISBN 978-7-88074-081-3

9 787880 740813 >

定价：19.80元 附赠全彩图读手册

ISRC CN-A76-07-0005-0/V.G3

三辰影库音像出版社 出版